GRATUITA

ENero Nº2

CREATIVE FUTURE

Revista Oficial de Atisal

FINAL FANTASY THE CRYSTAL BEARERS



Tekken 6

Innumerables sorpresas en FFCC The Crystal Bearers para Wii

¿SAS Británicas o Los Rangers Americanos?

Elige bando para poner fin al caos de Alexi Makarov.

DESCUBRE LITTLE BIG PLANET CON SACKBOY

EXPLORA LAS ANTIPODAS, LUCHA CONTRA DRAGONES EN EL LEJANO ORIENTE, MONTA UNA ALFOMBRA MÁGICA PARA SOBREVOLAR EL BAZAR Y DISFRAZATE.

Y además.

- avances
- reportajes
- análisis
- noticias

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

Jose Alcaraz
Redactor Jefe

Cristina Usero
Diseñadora Gráfica

Alejandro Abad
Colaborador

Jose Luis Egea
Colaborador

Francisco Diaz
Colaborador

Ruben Garcia
Colaborador

CREATIVE FUTURE

SUMARIO

RESIDENT EVIL ZERO

resident evil

pag 71

Un nuevo resident para Wii tras el éxito del anteior.

GUIA DE MISIONES DIARIAS

pag 20



Aumenta reapidamente tu oro en Rasganorte con esta completa guia de misiones diarias



NOTICIAS

NOTICIERO

Ya está disponible la versión 3.1 de VirtualBox



VirtualBox es una aplicación multiplataforma para la virtualización de sistemas en un mismo equipo y el equipo de desarrollo de Sun Microsystems ha lanzado una nueva versión de este software: VirtualBox 3.1.

Entre los novedades y mejoras de VirtualBox 3.1 podemos destacar, además de la solución a algunso de los problemas en sus versiones anteriores, la capacidad de migrar (Live Migration) sesiones de la máquina virtual a otro mientras se están ejecutando, aceleración 2D para sistemas Windows virtualizados y soporte experimental para el Extensible Firmware Interface.

Si queréis saber más sobre esta nueva versión o descargarla podeis hacerlo en el siguiente enlace: www.virtualbox.org.

Actualízate a Internet Explorer 8



Microsoft hace una campaña para que sus usuarios actualicen de Internet Explorer 6 a Internet Explorer 8.
Internet Explorer 6, el conocido navegador de Microsoft lanzado en el año 2001 e instalado por defecto en el sistema operativo Windows XP, sigue siendo en la actualidad el navegador web más usado con un 22.08% de cuota mundial de mercado. Parece ser que su última versión,la versión 7, no ha tenido tanto éxito como el esperado.

Pese a las diferentes campañas realizadas en Digg, Facebook o incluso en Youtube anunciando la retirada de soporte de sus plataformas a Internet Explorer 6, o la creación de plataformas como IE6 no more no ha sido suficiente, por lo que ahora Microsoft ha optado por invitar a sus usuarios a actualizarse.

Internet Explorer 6 es un navegador vulnerable a muchos ataques de todo tipo, debido a la carencia de un sistema de revisiones, no respeta los últimos estándares web, ni soporta las últimas tecnologías como HTML5 o CSS3, por lo que se ha convertido en un autentico problema para el desarrollo de Internet.
Sin embargo las estadísticas no dicen lo mismo, y el uso de este navegador representa en gran medida el éxito de Microsoft en la carrera de navegadores, por lo que la Microsoft ha decidido hacer una campaña de cambio, y de esta forma intentar que la gente pase a la nueva versión del explorador y no que cambien a otro distinto.
Esta campaña comenzará a principios de verano.

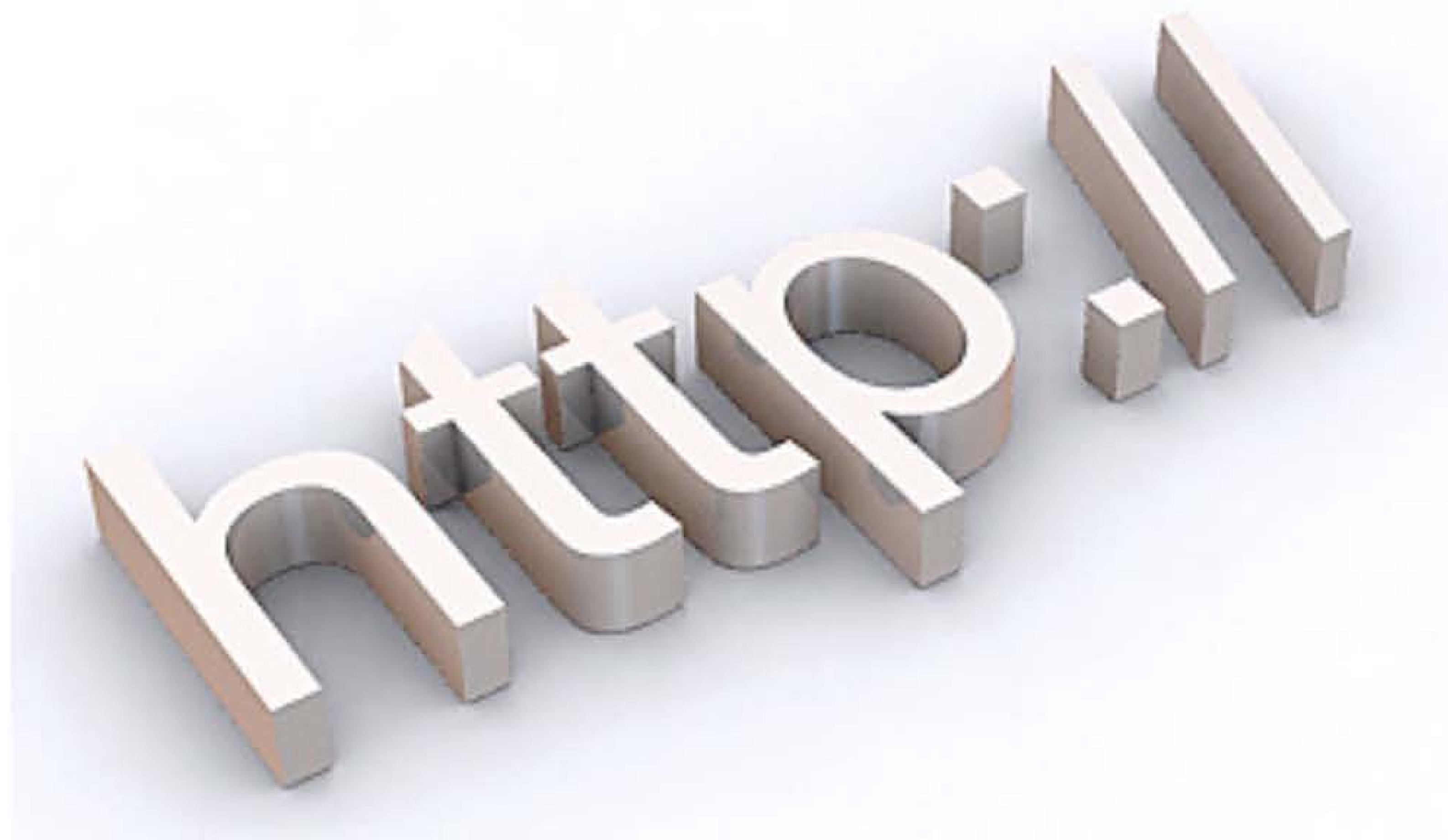
Muy pronto tendremos redes WiFi a 1000 Mgbps



Gente se está creando un nuevo protocolo que usará canales con más ancho de banda con los que se lograran redes WiFi a 1000 Mgbps ¡Increible!
Tras el lanzamiento en septiembre del estándar Wifi 802.11n, con el que se puede alcanzar velocidades de 300Mbps, el organismo internacional Institute of Electrical and Electronics Engineers da a conocer las primeras noticias sobre el nuevo protocolo de conectividad: WiFi 802.11a.

El IEEE ya está trabajando en la futura versión del estándar de telecomunicaciones inalámbricas, que con suerte podrías tenerla en vigor dentro de un par de años (no es poco tiempo pero al menos sabemos que estás buscando mejorar para nuestras redes). Esta conexiones llegarían hasta los 1000 Mbps usando canales de 80Mhz o 160MHz.
De momento no podemos mostrar nada más, ya que aun no hay un borrador en firme, pero esperamos que durante este año aparezca y que muy pronto tengamos la Wifi 802.11ac.

Crea tu dominio en la lenguaje que elijas



Ya es posible registrar dominios .eu que incluyan la letra Ñ, tildes o diéresis en un cambio que pretende integrar en el dominio territorial .eu, los alfabetos de todos los países miembros, un cambio en la normatiza que autoriza dominios con caracteres de las 23 lenguajes de la Unión Europea.

Hasta el día de hoy los nombres que se podían registrar bajo el dominio .eu sólo podían contener caracteres alfanuméricos y algún que otro carácter especial.

El dominio .eu ofrece a 500 millones de europeos una identidad única desde hace unos tres años que se creó; imaginar poder registrar españa.eu y no un apaño como puede ser espanha o espana.
Esta modificación persigue una mayor adaptación a los países miembros de la Unión europea.

Gracias a su creciente uso y a medidas incentivadoras dirigidas desde su órgano gestor, EURid, el dominio . eu ha venido creciendo en popularidad convirtiéndose en el noveno dominio territorial de primer nivel más usado en todo el mundo.
En Europa está el cuarto detrás de Alemania (.de), Reino Unido (.uk) y Países Bajos (.nl).

EURid recomienda el registro de un nombre de dominio .eu, a través de un registrador acreditado en la web www.eurid.eu.

Sun Microsystems lanza la nueva versión de NetBeans

Ya tenemos Neatbean 6.8, la última versión liberada del IDE de código abierto con el que un desarrollador puede escribir, compilar, depurar y ejecutar aplicaciones web, de escritorio, y móviles, con lenguaje Java, C/C++, PHP, JavaScript, Groovy, o Ruby, entre otros.

Características:
- **soporte de Java EE 6 (primer IDE en ofrecer soporte completo)**
- **soporte para PHP 5.3**
- **JavaFx 1.2.1**
- **mayor integración con el Proyecto Kenai**
- **mejora de los perfiles C/C++**

Paracre ser que Sun sigue apostando por el código abierto (open source), y encima NetBeans 6.8 funciona en Windows, Linux, Mac, OS X y Solaris.
Para más información puedes visitar la página oficial e ir a la opción de notas de lanzamiento de NeatBeans 6.8.
Página oficial: netbeans.org

Google anuncia Nexus One



Google ha anunciado el lanzamiento de su nuevo teléfono Nexus One, disponible junto a Android 2.1.
Google Nexus One tendrá un procesador Snapdragon a 1 Ghz, 512 MB de Ram, 512 MB de memoria interna ampliable mediante tarjetas SD, GPS, brújula, acelerómetro, WiFi, bluetooth 2.1, y una pantalla multitáctil AMOLED de 3,7 pulgadas y resolución 800 x 480 píxeles (en su versión Europea).
Además cuenta con una cámara de 5 megapíxeles con un flash LED y un conector de auriculares de 3.5 milímetros, incluye micrófonos para realizar supresión de ruido.
En Europa parece que la encargada de traerlo a la venta será Vodafone, durante el mes de Abril.

Mide el tiempo de carga de una web



Google Site Performance , lo último de google, es una herramienta experimental para desarrolladores web (Webmaster Tools) con la que vamos a poder saber el tiempo que tarda en cargar un web cualquiera, y obtener sugerencias acerca de su optimización (reduciendo CSS, peticiones DNS, usando Gzip,...).

Google Site Performance nos muestra una visión general del rendimientocon la ayuda de un gráfico que nos informa de la velocidad de carga nuestra web y nos permite compararla con tiempos de carga medios de otros sites.

Como bien sabeis es desesperante una página que tarda mucho en cargar, y por lo tanto es programa ayudara bastante a los webmaster para que mejoren sus páginas y mejor que eso, con el programa saben que mejorar.

ASUS Eee Keyboard

El ASUS Eee Keyboard es un PC todo en uno, que integra una pantalla de 5 pulgadas táctil, procesador Atom N270 a 1,6 GHz, 1GB de memoria RAM y 16/32GB de almacenamiento SSD, WiFi 802.11b/g/n, Bluetooth, HDMI y UWB HDMI wireless.
Se rumorea que se lanzará este año a un precio de $500 la versión básica con 16GB de memoria SSD, y $600 con 32GB.



Sony lanzará tarjetas SD



Sony ha decidido lanzar durante el CES 2010 su propia familia de tarjetas SD. Estarán disponibles entre 2 y 32 GB, mientras que las microSD se lanzarán con 2,4 y 8 GB. Los precios irán de 15 a 160 dólares en EEUU, aunque de momento en España no sabemos cuándo saldrán y a qué precios.

Razer presenta nuevos accesorios para XBOX 360

Razer durante el CES 2010 ha mostrado su apoyo a la consola XBOX 360, con dos nuevos accesorios.
Un mando conocido como Onza Professional Gaming Controller que costará unos 50 dólares (34 euros), con botones de respuesta a alta velocidad. Además permitirá ajustar las palancas analógicas, ofrece dos botones laterales adicionales para personalización (de otro botón o de macros), y los botones A, B, Y y X son mecánicos en lugar de con membranas.
El otro dispositivo es un headset compatible con sonido Surround 5.1, conocido como Chimaera Professional Gaming Headset y costará 130 dólares (90€).
Razer de momento solo ha confirmado su lanzamiento a lo largo de este 2010 en las tiendas.





Dell muestra su Tablet en el CES 2010

Dell ha presentado durante el CES 2010 su nuevo Tablet, Aunque de momento apenas hay información de su hardware se sabe que contará con una pantalla táctil capacitiva de 5 pulgadas y una resolución de 800x480. Viene con sistema operativo Android 2.0.
Podremos introducir nuestra tarjeta SIM para navegar mediante 3G, o incluso llamar por teléfono (aunque de momento esta característica no ha sido confirmada).

Entre otras de las cosas que conocemos de este Tablet es que dispone de una cámara de 5 megapíxeles con autoenfoque y doble flash LED. También dispone de una salida de auriculares, y un botón doble que nos permitirá bajar o subir el volumen.



ALLGAME

SouthPeak se sube al ring para editar TNA iMPACT!: Cross the Line para PSP





SouthPeak Interactive Corporation (OTC Bulletin Board: SOPK) ha anunciado el acuerdo con TNA Wrestling para la publicación de un videojuego basado en la conocida licencia de lucha libre, Total Nonstop Acion y su programa semanal de televisión TNA iMPACT!. El juego, desarrollado por el estudio Point of View, se editará bajo el título TNA iMPACT!: Cross the Line y será lanzado en la plataforma PSP® (PlayStation®Portable) de Sony en el primer trimestre de 2010.

"Su experiencia profesional en el mundo de la lucha libre ha captado un crecimiento sostenido de millones de espectadores en todo el mundo" ha confirmado Richard Igoo, Vicepresidente de Marketing de SouthPeak. "Esperamos ofrecer a los fans la oportunidad de encontrarse cara a cara con sus estrellas favoritas TNA".

"Estamos encantados con nuestra alianza con SouthPeak para lanzar el juego en la consola portátil PlayStaton®Portable de Sony" ha afirmado Steve Allison, Chief Marketing Officer de TNA Entertainment. "Cuentan con un gran equipo que nos ha impresionado por su determinación y su pasión por el mero hecho de trabajar con nosotros en este título".
Los términos del acuerdo con TNA, permiten a SouthPeak adquirir los derechos de publicación del videojuego para la plataforma portátil de Sony que actualmente estaba en desarrollo por parte de Midway Games. TNA iMPACT! Cross the Line cuenta con el característico ring de combate hexagonal distintivo de la organización.

Además de los históricos y los nuevos luchadores para que los jugadores se sumerjan en la acción tanto dentro como fuera del ring y la posibilidad de los modos inalámbricos y mucho más. El juego se editará en el primer trimestre de 2010 en la consola PlayStation® Portable de Sony.



Características esenciales

•Incluye más de 25 luchadores de wrestling, desde AJ Atyles hasta Tomko, pasando por Chris Sabin y Sharkboy entre otros.
•Combates por todo el mundo, Méjico, Japón, Canada y EEUU.
•Incrementa la capacidad de daño sobre tus rivales impactando sobre ellos con puertas de frigoríficos, sillas e, incluso, Televisiones.
•Pon a prueba tus habilidades en los combates de la competición X-Division.
•Únete a otros luchadores para dominar la División por equipos.
•Utiliza movimientos de inmovilización únicos para poner patas arriba la competición.
•Acaba con tus rivales en los modos multijugador "1 on 1".
•Sonidos realistas, comentarios en tiempo real y las voces de los luchadores reales conforman una experiencia de juego única.

Repetto PARIS

Ballerina

Deep Silver, la compañía de videojuegos de Koch Media, empresa líder en la producción y distribución de entretenimiento digital, ha anunciado el lanzamiento de Ballerina para la consola Wii™ de Nintendo, que será editado en 2010. Repetto, popular marca francesa de ropa de ballet, colabora con Koch Media en la edición de este nuevo juego de simulación.

Ballerina se centra por completo en el arte del ballet. La danza clásica es una de las actividades que gozan de mayor popularidad entre las niñas. El ballet permite contar una historia sin necesidad de palabras, recurriendo únicamente a la música y la danza. En este nuevo juego de simulación para Wii, la jugadora se convertirá en una chica de doce años que acaba de ser admitida en una prestigiosa academia de ballet. Durante su periodo de formación, la joven se centrará exclusivamente en la danza, pues sueña con convertirse en primera bailarina. Sin embargo, el camino hacia el éxito estará lleno de desafíos y algunas de sus compañeras harán lo imposible por desbancar a sus rivales. Como solo las mejores podrán ver cumplido su sueño, la jugadora tendrá que practicar una y otra vez para mejorar su técnica. Por suerte, contará con el apoyo de Nathan, un joven bailarín de gran talento por el que suspiran todas las chicas de la academia. Juntos ensayarán los pasos de baile hasta que nuestra heroína se convierta en una primera bailarina famosa.

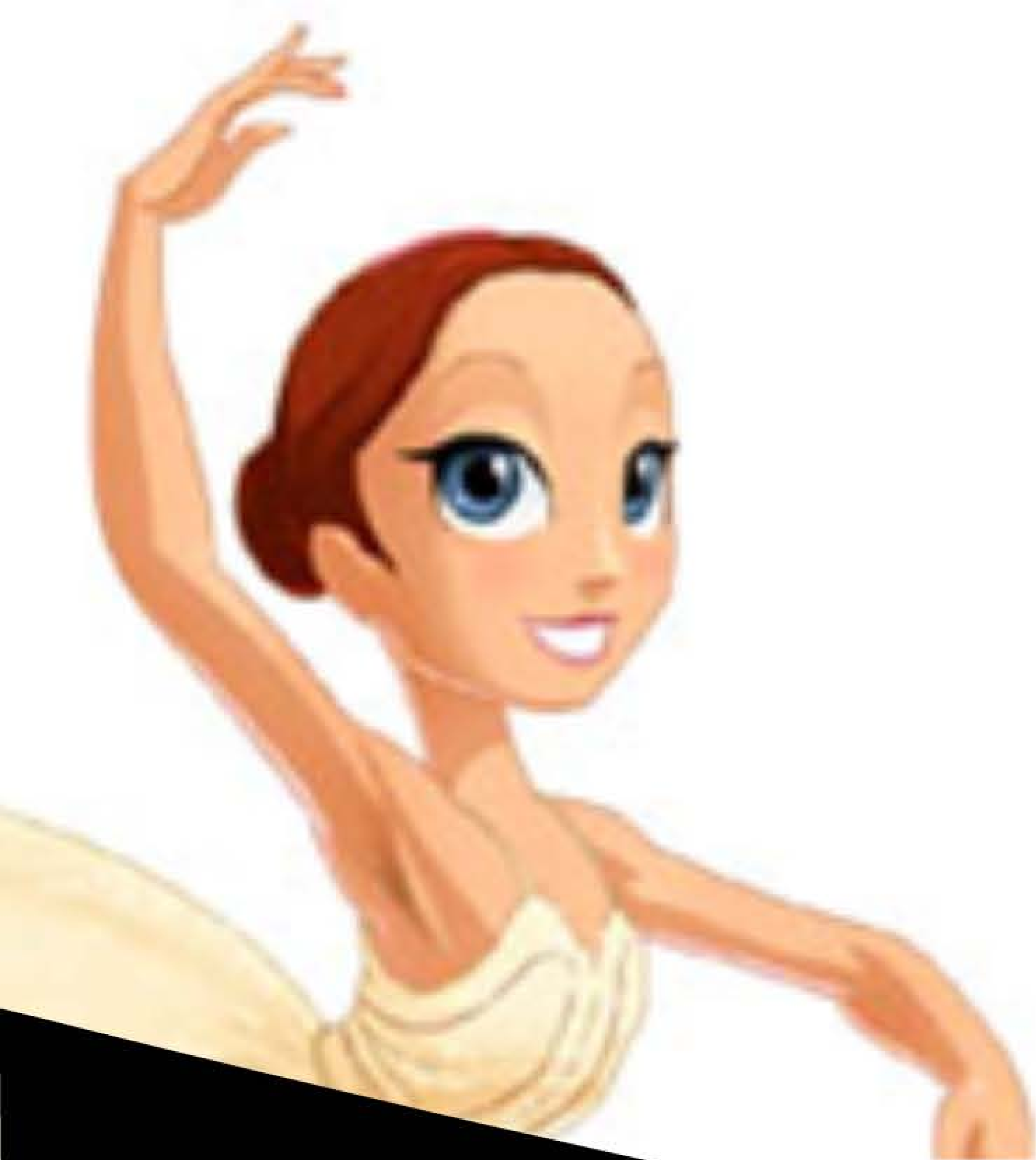
En Ballerina, la acción se desarrolla en la academia de baile y en un teatro de la ópera. El título, para un jugador, ofrece espectaculares animaciones de baile y magníficos gráficos en 2D y en 3D, así como una fascinante historia llena de pasión y aventuras. Al igual que en la vida real, el trabajo duro será la clave del éxito. El juego también intenta transmitir valores tales como la amistad, la lealtad y la solidaridad. El juego presenta seis populares ballets que pueden representarse con la Wii Balance Board y el mando de Wii; las bailarinas aparecerán en cuatro ballets famosos.

Características

- •Vive el sueño de convertirte en una bailarina de primer nivel, que actúe en las principales compañías de Danza.
- •Mecánica de juego inspirada en los ejercicios reales de los ballet.
- •El argumento del juego se centra en los progresos de Anna y su búsqueda incesante de cumplir su sueño.
- •Aprende a dominar hasta seis ballets distintos, que pueden representarse con la Wii Balance Board y el mando de Wii.
- •Alucinantes gráficos 2D y 3D.
- •El juego también intenta transmitir valores tales como la amistad, la lealtad y la solidaridad.

Argumento

Anna es una joven bailarina que sueña con seguir los pasos de su madre y convertirse en toda una estrella en el mundo del ballet. Se une a una escuela de danza dirigida por una reconocida bailarina: Olga. Junto a sus amig@s Penélope, Sophia, Kanji y Nathan, el más guapo de todos los chicos de la escuela la danza, Anna dará comienzo a una historia llena de giros inesperados. Desde ser descubierta por un productor, convertirse en una rutilante estrella, encontrar el amor de su vida en el lugar más inesperado y bailar mucho más de lo que nunca habría imaginado, serán algunas de los acontecimientos que le depararán. ¿Descubrirá Anna quién es realmente a través de todo ello? y, lo que es más importante, ¿conseguirá hacer sus sueños realidad?.







Dark Void

Dark Void es un nuevo juego de acción-aventura de ciencia ficción que presenta una combinación única de combate aéreo y terrestre, ambientado en un universo paralelo llamado "El Vacío". Dark Void crea una dinámica de juego nueva y emocionante en la experiencia de los shooter en tercera persona. El sistema de combate vertical de Dark Void transporta la acción en 3D a un nivel totalmente nuevo, que permite a los jugadores colgarse a miles de metros de altura y acabar con enemigos presentes tanto por encima como por debajo, creando una nueva sensación de vulnerabilidad y emoción en el jugador. Desafiar a la gravedad en el combate vertical sólo es la mitad del combate puesto que, con el tiempo, Will consigue una potente mochila propulsora que le permite luchar en el aire. Los jugadores pueden volar a través del vacío a velocidades increíbles mientras disparan a todo lo que se pone en su camino. Acabar con enormes jefes nunca ha sido tan divertido, ya que Dark Void ofrece un sistema de agarre único que da lugar a una gran variedad de minijuegos que incluyen el secuestro de un OVNI en pleno vuelo.

Características

Juego de acción-aventura de ciencia ficción que combina combate aéreo y terrestre para lograr una experiencia de shooter en tercera persona y en 3D sin igual.

Sistema de combate vertical que desafía a la gravedad donde moverse hacia arriba es la única forma de acabar con los enemigos. Dark Void presenta una combinación única de batallas aéreas con propulsores y combates en tercera persona que introduce una nueva y trepidante mecánica de juego en esta clase de shooter y un innovador sistema de combate vertical que aporta un nuevo elemento de tensión y emoción.

Mochila propulsora y de suspensión explosiva que ofrece total libertad de movimientos y te permitirá desplazarte por el Vació a velocidades de vértigo mientras disparas a todo aquello que se cruza en tu camino

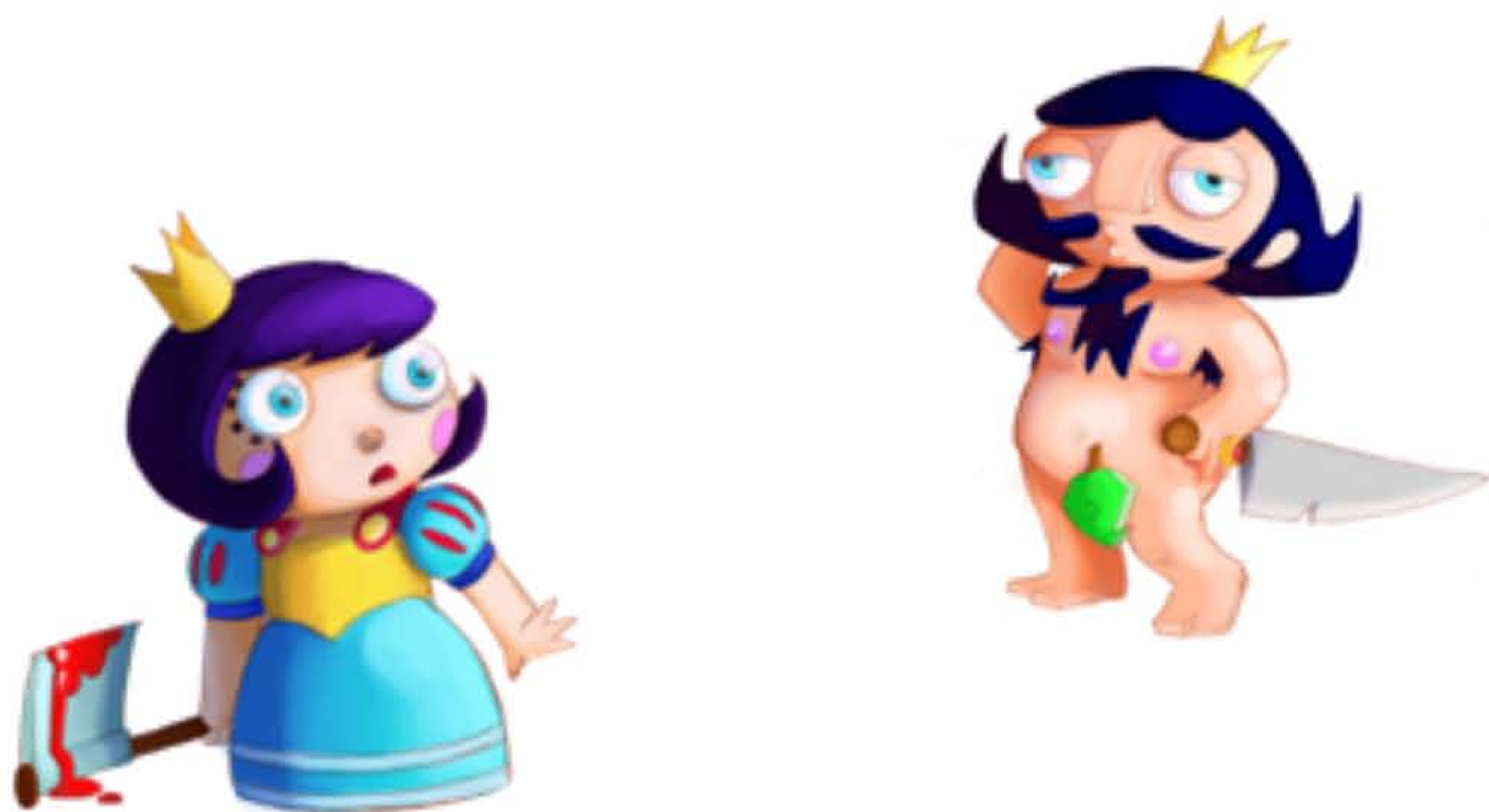
Sistema de agarre único que permite a los jugadores escalar paredes, lanzarse letalmente en vertical sobre enemigos alienígenas desprevenidos y secuestrar un OVNI en pleno vuelo.

Velocidad y verticalidad, escala grandes construcciones y deslízate a través de estrechos pasillos a gran velocidad para luego sumergirte en inmensos entornos abiertos de corte futurista





Fairytale Fights



Juega con tu personaje de cuentos de hadas favorito, recupera la fama perdida y salva el mundo de los cuentos de hadas de una muerte segura. Afortunadamente te encontrarás con un vasto arsenal de armas mortales por doquier, que podrás utilizar para disparar y para acabar con los malvados villanos, conejos sedientos de sangre y muchos otros personajes terribles que habitan estas tierras... ¡y aquí es donde comienza la diversión!

Lucha contra tus rivales hasta la muerte y consegue superar las desafiantes aventuras al tiempo que dejas un enorme rastro de sangre tras de ti.

Fairytale Fights® cuenta con la tecnología única de Playlogic denominada "Cortes Dinámicos", que, mediante un control intuitivo, permite a los jugadores cortar a los enemigos en pedazos en tiempo real. También utiliza un sistema de fluidos volumétricos que añade efectos realistas a los líquidos, y además el juego saca partido del motor gráfico Unreal 3.

Hoy se desvelan dos nuevos personajes que aparecerán en Fairytale Fights, además de Caperucita Roja y Blancanieves, los usuarios también podrán jugar en el papel del "Emperador desnudo" o del protagonista de Juan y las Habichuelas Mágicas.

Basado en el personaje principal de "El traje nuevo del Emperador" de Christian Andersen, el emperador desnudo es como su tocayo de cuento de hadas. Vestido de punta en blanco partirá a recorrer su Reino de Hadas en busca de fama y fortuna, evitando con destreza darse a conocer.

Juan, de Juan y las Habichuelas Mágicas, es un cándido muchacho, aunque se sabe de su pasado con algunos gigantes. En la interminable búsqueda de tesoros, Juan es un tipo aventurero, especializado en cruzadas sangrientas...

Fairytale Fights® presenta gráficos de nueva generación, numerosos personajes y docenas de misiones, además de gran variedad de acciones cooperativas, online y offline, y estará disponible para Xbox 360® y PlayStation®3 este otoño.



Características

Hilarantes entornos plenos de humor negro/gore.

Mundos de cuentos de Hadas fantásticamente diseñados plagados de populares personajes de los cuentos de hadas.

Tecnología de "Cortes Dinámicos" en tiempo real, que te permitirá hacer pedazos a tu enemigos como tú quieras y en tiempo real.

Intenso juego de acción y plataformas al estilo "hack 'n' slash" con multitud de puzles.

Modo de juego cooperativo que te permitirá unirte y abandonar una partida en cualquier momento, además podrás ayudar a tus amigos a completar sus aventuras... o simplemente haz su vida más miserable trabajando en su contra.

Contempla tus acciones durante la partida a través del Zoom del juego en tiempo real.









FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: The Crystal Bearers da paso a un estilo de diseño de juego completamente nuevo y no visto nunca antes en los juegos de FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES. Ambientado en un enorme y maravilloso universo abierto, los jugadores disfrutarán de una impresionante historia de aventura, exploración y resolución de rompecabezas.

Han pasado mil años desde que se produjeron los acontecimientos del FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES original. La destrucción del cristal Yuko durante la Gran Guerra por fin le ha dado prosperidad a la victoriosa tribu Lilti, la tribu derrotada, la Yuko, se enfrenta a la aniquilación y el mundo tiene ante sí una nueva era de ciencia y razón. En esta nueva era existe una extraña raza de poderosos seres llamados "portadores del cristal", por cuyas supuestas habilidades mágicas son temidos y rechazados por la gente.

Larry Sparks, Vicepresidente de la marca para la zona PAL de Square Enix Ltd. comentó: "FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: The Crystal Bearers es un complemento exclusivo para la saga que gustará tanto a los fans de FINAL FANTASY como a los propietarios de la consola Wii con ansias de disfrutar de una aventura realista y épica. Estamos deseando poder publicar el juego en todos los territorios PAL.

Características

Disfruta de una nueva entrega de la serie que acontece mil años después de los eventos acaecidos en la entrega original FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES, donde la tecnología ha alcanzado su punto culminante y la magia es considerada un tabú.

Primera entrega de la saga FINAL FANTASY desarrollada en exclusiva para la consola Wii, que contará con unos controles intuitivos y un elevado nivel de libertad que permite explorar libremente y a voluntad el mundo abierto en 3D del juego. Disfrta de una gran variedad de acciones, entre las que se incluyen la posibilidad de volar y un estilo de juego de disparos en tercera persona.

¡Ponte en la piel del héroe y experimenta la acción de primera mano! Controla los poderes de la portadora del cristal Layle para luchar contra los enemigos, superar obstáculos y mover objetos según tu voluntad bajo un entorno altamente interactivo.

Recorre una vasta orografía, balancéate por los lugares más altos o tómate un baño en un rico y variado mundo en el que todo esta abierto a la exploración.

El manejo a través del mando de Wii y el Nunchuk permitirá un control intuitivo y una libertad de acción como nunca antes se había visto. Con una mando de control Wii extra, los amigos y familiares podrán unirse a la partida y ayudar al jugador cuando sea necesario.

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

Kane & Lynch 2™: Dog Days es un sangriento shooter totalmente brutal diseñado para enfrentarse a una experiencia aún más intensa, siguiendo los pasos de dos de los criminales más perturbados de los videojuegos, a través del peligroso mundo del hampa de Shangai.

Kane & Lynch 2™: Dog Days presenta una experiencia visual completamente innovadora, inspirada en los documentales y las películas experimentales. Cada faceta del juego se ha diseñado para imprimir una nueva perspectiva a los términos "intensidad" y "realismo" en los videojuegos.





Es el año 20XX y un sospechoso brote de Roboenza, una especie gripe robótica, se ha desencadenado. Se esparce por el mundo como la pólvora derribando los robots por doquier. Los robots infectados han quedado fuera de control, destruyendo la ciudad y ¿Quién se encuentra detrás de todo este embrollo? Será Mega Man quién se encargará de afrontar esta siniestra amenaza y llevar al fondo de este misterioso virus.

A través de esta aventura Mega Man se enfrentará a los robots infectados, así como a los clásicos y característicos jefes finales que solo podrás encontrar en esta saga. Cada uno de ellos con equipamiento armamentístico único y sus propias vulnerabilidades. El creador del original Mega Man, Keiji Inafune, se hace cargo de la dirección y supervisión de todos los diseños de los jefes finales, ofreciendo los villanos más salvajes de la serie.

Entre las nuevas características de Mega Man 10 se incluye la posibilidad de jugar con el personaje favorito de todos los fans, Proto Man, desde el principio del juego, así como la inclusión del "Modo Fácil" que permitirá que más usuarios puedan disfrutar de los desafíos que hicieron grande esta serie. Además, el modo "Desafíos Mega Man" permitirá la práctica de las habilidades y la preparación previa antes de afrontar las espeluznantes aventuras que les aguardan.

Con una fecha prevista de lanzamiento prevista para el mes de Marzo de 2010, Mega Man 10 es una juego de descarga imprescindible para los seguidores de Capcom, ya sean jóvenes o adultos. Los elementos retro harán del juego una delicia para aquellos que rememoran con nostalgia las primeras entregas y el nuevo modo de dificultad permitirá que un mayor número de jugadores disfruten de este increíble juego plataformas.

Majesty 2

~ The Fantasy Kingdom Sim ~ ®



En el mundo de Majesty serás el soberano del Reino de Ardania. A tu servicio estarán los leales y algo detestables subordinados, que tienden a tener sus propias ideas sobre cómo deben hacerse las cosas.

De hecho, Majesty es el único juego donde tus héroes deciden por sí mismos qué debe hacerse y cuando, dejando a tu cargo el intentar controlarlos a través de incentivos económicos.

Características

•Juego de estrategia en tiempo real con control indirecto – tus héroes hacen su propia voluntad.

•Juega a través de una campaña de 16 misiones dividida en 4 capítulos, así como de varias misiones rápidas y una variedad de mapas multijugador.



•Construye una ciudad de fantasía tal y como siempre la has soñado y experimenta con los retos del mundo de Majesty 2, pero ten cuidado: los monstruos están esperando a cercar tus dominios.

•Defiende tu reino con nobles guerreros, magos o bárbaros salvajes. Elije entre más de 10 clases diferentes para crear un ejército que defienda tus posesiones.

•Opción multijugador a través de GameSpy, red local o Internet, incluyendo soporte a rankings y torneos.

•La secuela oficial de "Majesty: The Fantasy Kingdom Sim" del año 2000.





Los cazadores Europeos podrán unir sus fuerzas en el modo multijugador online de Monster Hunter Freedom Unite.

La aplicación Ad Hoc Party permitirá que los jugadores de Monster Hunter Freedom se embarquen libremente en aventuras sin la necesidad de encontrarse próximos a sus compañeros de caza habituales. Desde establecer estrategias únicas hasta ejecutar ataques, los jugadores necesitarán trabajar en equipo para conseguir cazar cientos de bestias feroces que les esperan en el juego y progresar a través de un amplio rango de aventuras disponibles.

“El éxito de actividades como el Gathering Hall en el Reino Unido, una ubicación dedicada a facilitar sesiones de juego multijugador, son una prueba de la gran intención de la gente en jugar a Monster Hunter Freedom Unite con sus amigos. El nuevo servicio Ad Hoc Party facilitará mucho más que los jugadores formen equipos y jueguen juntos no solo en su propio país sino en toda Europa” ha afirmado Michael Pattison, Director de Marketing Senior Europeo.

Para más información acerca del mundo Monster Hunter visita la página oficial del juego www.monsterhunter-freedomunite.com o, a través de la acude a la página oficial de la Encyclopedia Gigantica, www.encyclopedia-gigantica.com.



¡Conviértete en el mejor amigo de tu mascota con Pony Friends ™ 2!, la segunda entrega llega a Nintendo Wii, Nintendo DS y PC el 27 de noviembre.

Pony Friends 2 ofrece a los jugadores la oportunidad de crear su propio Pony y participar en diferentes actividades. Con 12 razas de Pony diferentes, los jugadores pueden personalizar cada aspecto de su mascota y de su propia apariencia. Además podrán escoger todos los accesorios y diseñar otros.

Cuida de tu animal preferido manteniéndolo limpio y sano, y cabalga por multitud de parajes o participa en carreras parar ganar trofeos. Coge las riendas, fotografía paisajes y desbloquea toda una serie de secretos en tu viaje.

Pony Friends 2 ofrece un modo de competición excitante y divertido en todos los formatos, los jugadores podrán competir en carreras y competiciones solos o con sus amigos. Además podrán intercambiar caballos e incluso hablar con sus potros en su Nintendo DS.

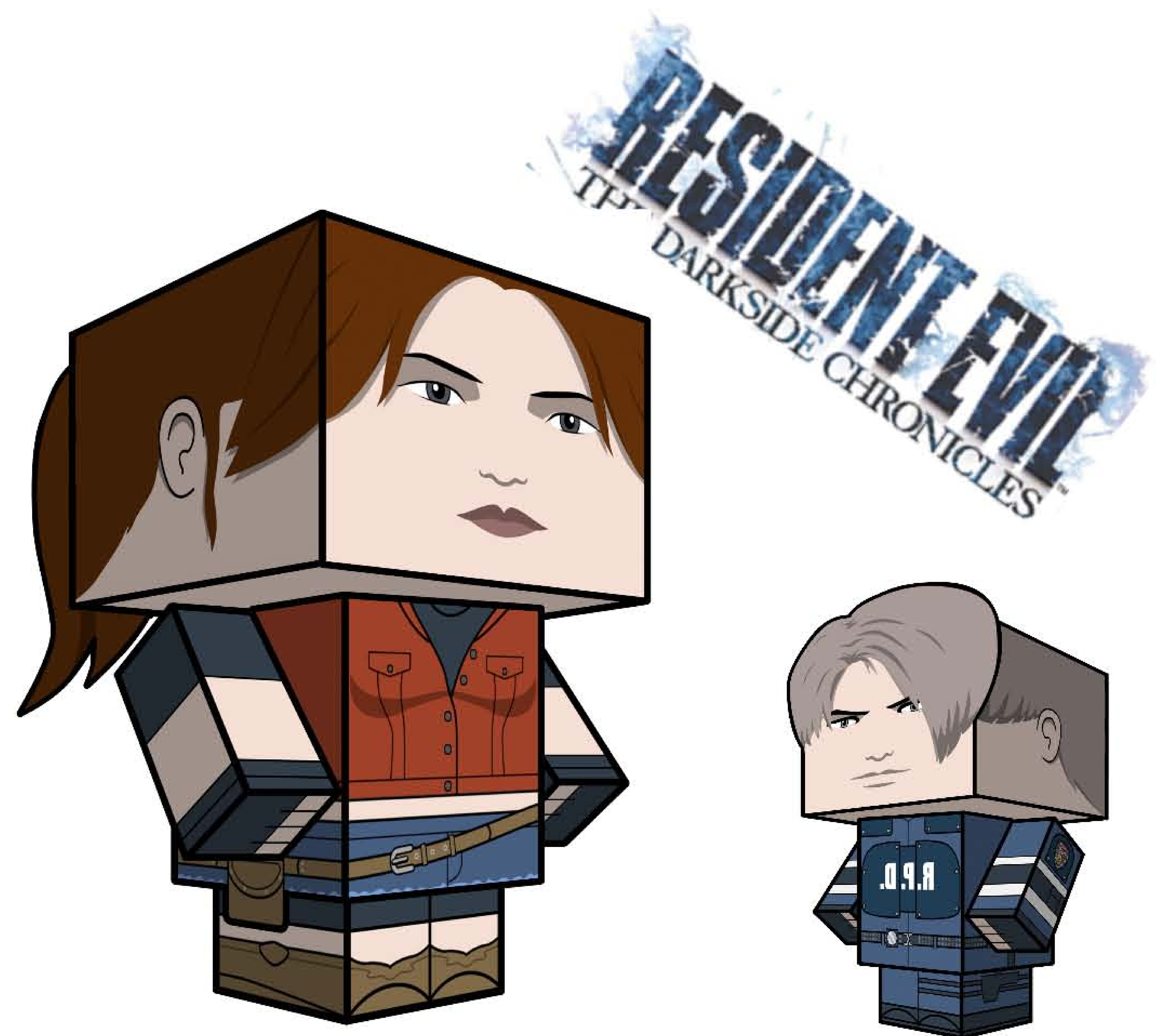
Características

•Carreras, compite y diviértete con tus amigos. Inscríbete en las diferentes competiciones para ganar un montón de trofeos. Disfruta de la experiencia multijugador para competir en tu Wii.

•Explora los senderos, gana la confianza de los caballos salvajes y fotografía los paisajes para descubrir todos los secretos. Coge las riendas de tu caballo y cabalga por los senderos y zonas abiertas. Fotografía los paisajes y gana la confianza de los potros salvajes.

•Gana accesorios nuevos y crea un look personal para tu pony. ¡Elige y personaliza a tus caballos! Crea tus propios diseños de accesorios e intercámbialos con tus amigos.





La historia de Resident Evil: The Darkside Chronicles se basa en Resident Evil 2 e incluye a los populares personajes de esa entrega, León S. Kenney y Claire Redfield. El estilo de juego de shooter sobre raíles y el sistema de cámara activa crearán una experiencia de supervivencia "Chronicles" más envolvente. Al igual que en la última entrega, el juego se desarrollará desde una perspectiva en primera persona con un marcado componente de disparos y recorridos interactivos.

Capcom prepara la reaparición este año de la multimillonaria saga Resident Evil® en el sistema de videojuegos Wii™ de Nintendo, con el videojuego Resident Evil™: The Darkside Chronicles, la secuela del exitoso título de Wii Resident Evil™: The Umbrella Chronicles.

A diferencia de los enemigos malvados contra los que luchaste en la anterior entrega, en Resident Evil: The Darkside Chronicles los jugadores afrontarán la lucha contra los propios demonios interiores de los personajes. Regresarán dos de los protagonistas más populares de la saga y héroes del apreciado Resident Evil 2, León S. Kennedy y Claire Redfield. Como héroes poco convencionales, ambos empezarán el juego como individuos ordinarios que son arrastrados a situaciones terroríficas donde su propio temor será su principal enemigo. Con un nuevo argumento que completarán muchos aspectos que no fueron esclarecidos en el original "Umbrella Chronicles", Resident Evil: The Darkside Chronicles guiará a los usuarios hacia un mundo en el que la línea entre el bien y el mal es muy difusa y la lucha da comienzo en el bando oscuro … Otros personajes de la saga como Jack Krauser, Steve Burnside, and Chris Redfield también formarán parte de este apasionante argumento.

Características

•Modo de Juego Cooperativo para Dos jugadores: Invita a tus amigos y familiares a experimentar junto a ti el horror en este estilo de juego cooperativo.

•El Regreso de los Personajes Favoritos de los Fans: Juega en el papel de Leon S. Kennedy, protagonista de Resident Evil 2 y Resident Evil 4, su compañera Claire Redfield, que apareciera en Resident Evil 2 y en Resident Evil: Code Veronica, además de otros que se anunciarán próximamente.

•Nuevos Movimientos de evasión: Utiliza el mando de control Wii para flanquear y evadirte de tus enemigos, consiguiendo crear una experiencia de juego mucho más intensa.

•Nuevo Sistema de Cámara: la cámara ahora imita el pánico que se vive desde el punto de vista del jugador, permitiendo una experiencia de juego mucho más envolvente y cinemática.

•Arsenal de Armas personalizable: Los jugadores podrán actualizar y personalizar sus armas en función de cada escenario de batalla. Cada personaje jugable estará especializado en un estilo de combate específico.

•Nueva pantalla inferior, que permitirá la configuración de las armas así como la utilización de los elementos para recobrar la salud sin que influya en la progresión del juego.

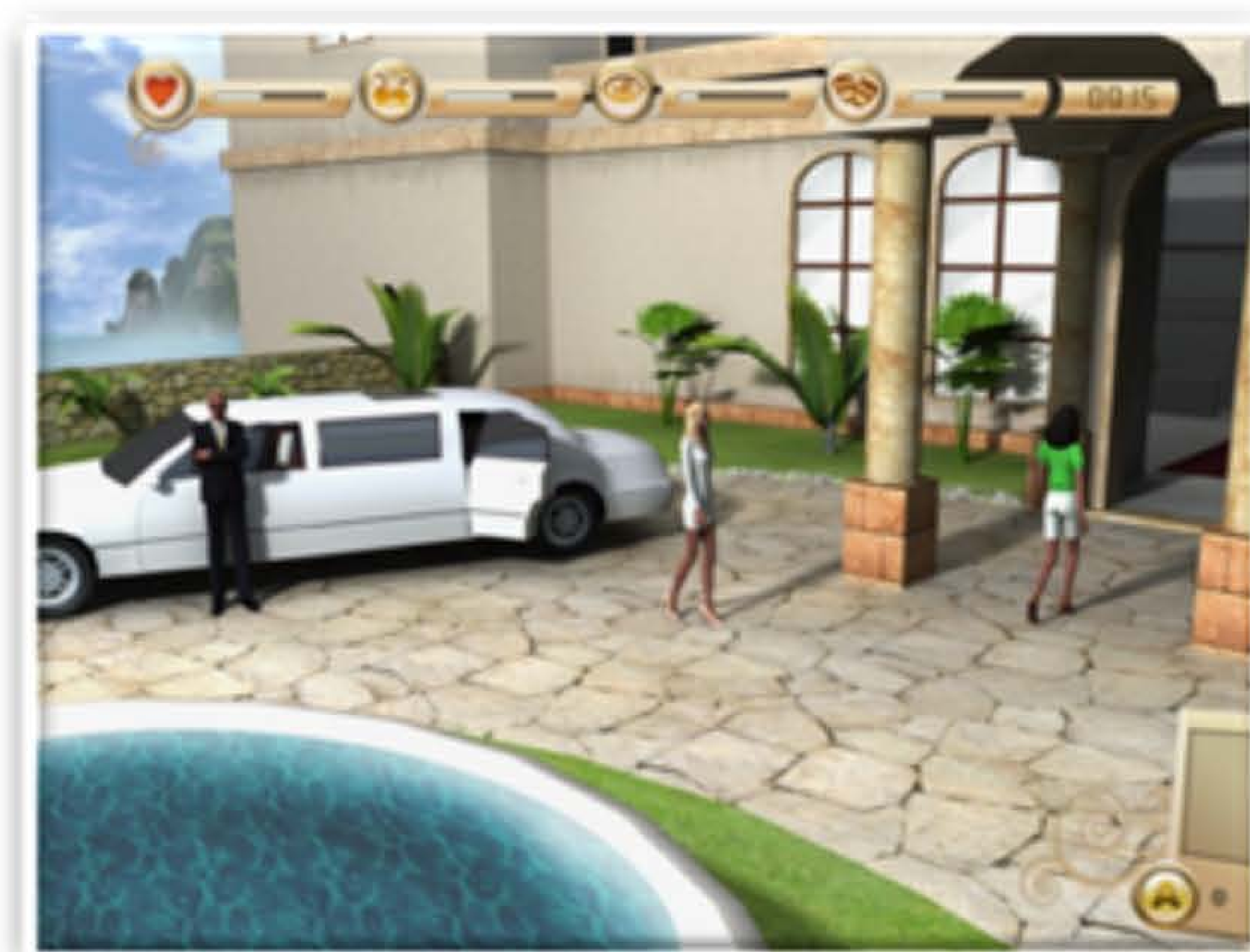
•Dificultad Dinámica: Además de las configuraciones iniciales de Fácil, Normal y Difícil, el nivel de dificultad del juego se ajustará automáticamente en virtud del nivel de habilidad del jugador, por lo que tanto los seguidores habituales como los recién llegados disfrutarán de una experiencia desafiante.

•Abundantes Elementos Coleccionables: Destinado a los verdaderos devotos de la saga Resident Evil, los elementos archivados, tales como personajes, enemigos, viejos documentos y películas se podrán conseguir a lo largo del juego, así como trajes secretos desbloqueables para cada personaje.

•RE the Darkside Chronicles incluirá el modo tofu, un modo de juego desbloqueable donde el usuario luchará contra Tofu, un personaje relacionado con Resident Evil 2.







La compañía DTP Entertainment prepara el próximo lanzamiento de "Supermodelo", un simulador del fascinante mundo de la moda desde la perspectiva de una modelo en ciernes que será editado en la consola Wii™ de Nintendo, que verá la luz el próximo 12 de febrero de 2010.
Con "Supermodelo" te pondrás en el lugar de una chica que se presenta al próximo casting del conocido concurso de Televisión de Supermodelo. Tu objetivo; ganar el concurso. Para ello tendrás que tomar decisiones que marcarán el futuro de tu personaje y de quienes le rodean. ¡La pasarela es tuya!

"Supermodelo" ofrece la posibilidad al jugador de tomar el papel de una chica que se presenta al próximo casting de Supermodelo. El principal objetivo es ganar el concurso de 10 semanas de duración. Para lograrlo deberá convencer al jurado en diversos eventos como desfiles, sesiones de fotos, etc...

Deberás manejar el día a día de la modelo, desde que se despierta hasta que se vaya a dormir. Para ello visitarás diferentes lugares, te relacionarás con otros personajes, intentarás lograr los votos del jurado... A través de la PDA podrás gestionar tu agenda, establecer citas y reuniones, y revisar tu trabajo y actuaciones.

Existen además diferentes elementos de la historia, que dependerán de las relaciones con los demás concursantes, con el novio de la protagonista, y con los miembros del jurado. Las decisiones que tomes decidirán tu destino.

Características

•Modo historia con relaciones amorosas y profesionales, además deberás mantener y ganar amistades.
•Podrás elegir entre 4 personajes diferentes.
• Podrás desenvolverte con total libertad en diferentes lugares todo en 3D.
•Gestiona tu agenda con tu PDA
•7 divertidos mini-juegos: Diseño / Salsa, Maquillaje, Peluquería, Fitness, sesión de fotos, pasarela, Lucha de gatas.
•Comparte con tus amigos tus avances a través de la Single Card Demo.







Os desvelamos algunas de las características que inclurá este título de Capcom que podremos tener en nuestra manos a principios de este año.

Características

•Acción cooperativa para 4 jugadores: forma equipo para luchar contra el gigante Akrid en un explosivo modo de juego cooperativo para 4 usuarios. El trabajo en equipo será clave para la Victoria, una vez que el éxito del equipo radica en la suma de sus componentes a la hora de sobrevivir y cumplimentar las misiones con éxito.

•El modo de juego para un usuario evoluciona en función de las decisiones y acciones que realice el jugador.

•Profundo nivel de personalización de personajes: Los jugadores tendrán cientos de formas diferentes de personalizar su aspecto a la hora de definir su personaje sobre el campo de batalla tanto en online como offline. Algunas armas pueden ser, asimismo, personalizadas para que encajen con estilo individual del jugador

•Bellos entornos masivos: El avanzado motor gráfico propiedad de Capcom, MT Framework 2.0, conseguirá ofrecer una mayor fidelidad y mejorará el funcionamiento de los entornos 3D.

•Enormes enemigos a gran escala: La habilidad y el trabajo en equipo sobre el campo de batalla se pondrán a prueba con los gigantes Akrid. Los usuarios utilizarán tácticas de equipo, nuevas armas y una variedad de vital suits (VS) para luchar contra estos inmensos jefes finales.

•Sistema de Recompensas- Los jugadores recibirán recompensas por ayudar a sus compañeros de equipo y por sus contribuciones al éxito global del grupo.

•Modos multijugador con capacidad para hasta 16 jugadores y sistema de clasificaciones online.

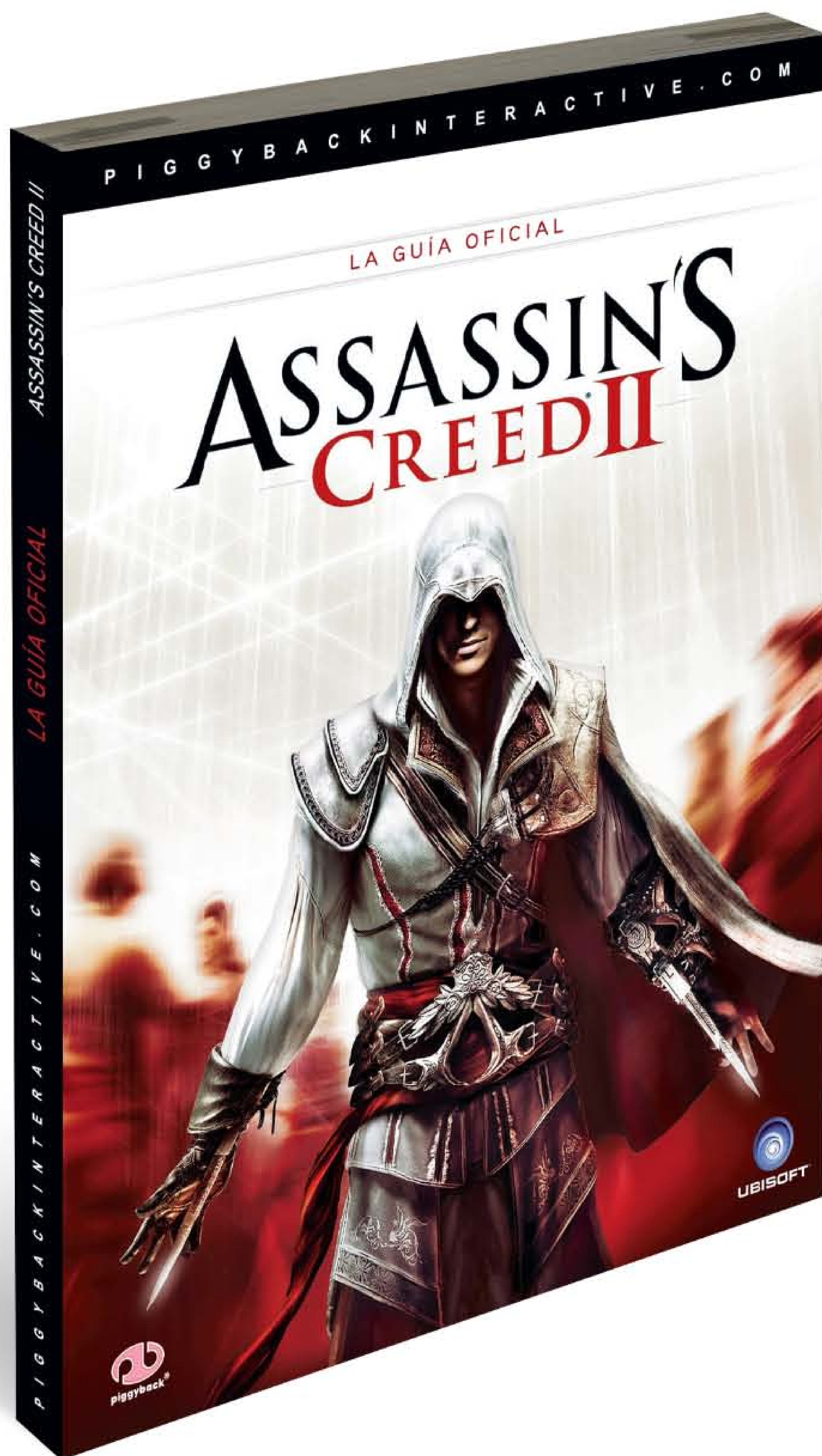
•Fascinantes características de los VS (Virtual Suit) – Inspiradas en los comentarios de los fans, el estudio ha implementado una increíble variedad de Vital Suits y nuevas formas para combatir con ellos. El nuevo sistema de VS tendrá un poderoso impacto en la forma en la que el jugador se sumerja en la acción bélica de Lost Planet 2.



Deep Silver, la filial de juegos de Koch Media, líder en la producción y distribución de productos de entretenimiento digitales, ha anunciadoque los fans europeos de los juegos de estrategia en tiempo real multijugador masivo online pueden registrarse ya para la fase de la beta cerrada de SAGA Online. Deep Silver lanzará el juego gratuito de Silverlode Interactive en Europa en 2010.

En breve, los jugadores interesados podrán registrarse para acceder a la beta cerrada en el sitio Web, www.playsaga.eu. La fase de pruebas empezará probablemente a mediados de diciembre de este año. Los participantes probarán el juego con todas sus opciones, incluidas las características principales de funcionamiento, en una versión internacional en inglés a través de un servidor europeo. Se avisará por correo electrónico a todos los probadores seleccionados antes del lanzamiento de la beta cerrada de SAGA Online.

El mundo de SAGA Online discurre en un entorno de fantasía tradicional con personajes como elfos, orcos, dragones, enanos y gigantes. En este multijugador de estrategia en tiempo real masivo online gratuito, los jugadores crean su propio reino, luchan o comercian con otros usuarios y colaboran con sus amigos para completar misiones y conseguir experiencia y botines. Entre otras cosas, el juego gratuito de SAGA Online ofrece más de 1.000 misiones y seis facciones, cada una con sus propias unidades y estilos de juego exclusivos. SAGA Online incluye muchas características habituales de los juegos de estrategia en tiempo real multijugador masivo online, como asociaciones, asaltos, una casa de subastas en vivo para intercambiar cartas, mejoras del equipamiento, misiones en equipo, búsquedas de tesoros, etc. Además, el juego ofrece opciones de estrategia en tiempo real como la construcción de una ciudad, la gestión de recursos o la guerra.



Assassin's Creed® II es la continuación del revolucionario título que más rápido ha vendido en la historia de los videojuegos. Esta nueva entrega nos presenta a un nuevo protagonista, Ezio Auditore da Firenze, un joven noble italiano, y una nueva era, el Renacimiento. Assassin's Creed II es la épica historia de una familia, una historia de venganzas y conspiraciones en las que Ezio se enfrentará a algunas de las familias más poderosas de Florencia y recorrerá los canales de Venecia hasta convertirse en un Maestro Assassin.

Características

- La guía completa oficial. Cubre todas las misiones y misiones secundarias, incluidas aquellas disponibles en las Black Edition y White Edition.
- El amplio capítulo Extras, de más de 70 páginas, incluye la sección Logros y trofeos, la sección Secretos, una interpretación completa de las narraciones de los juegos de Assassin's Creed y Assassin's Creed II y el apartado Lo nunca visto, con entrevistas exclusivas con los creadores del juego. Contará además con la sección Diseños, llena de imágenes proporcionadas por el equipo.
- El recorrido totalmente visual incluye los mapas de las zonas que detallan los pasos obligatorios en la página de la izquierda, y los secretos y otros datos más avanzados en la de la derecha.
- El capítulo de referencias y análisis cubre los movimientos especiales, las armas, el equipo, los objetos, las tiendas, los enemigos y las misiones.
- Páginas de muestra gratuitas: los usuarios pueden descargar páginas de muestra de la guía totalmente gratis (consulta www.piggybackinteractive.com).

LOST HORIZON™

"Lost Horizon" es el tercer título creado por Animation Arts, empresa que desarrolló la galardonada serie Secret Files. "Lost Horizon" está ambientado en un escenario clásico de los años 30 e incluye lugares fascinantes, como Hong Kong, el Tíbet o Marruecos, así como la búsqueda de uno de los mayores secretos de la humanidad, que dejará prendados a los seguidores de los juegos de aventuras.

1936: Fenton Paddock, antiguo soldado británico y contrabandista frustrado, recibe el encargo de buscar una expedición perdida en el Tíbet. Allí, se encuentra con una banda de nazis en busca de armas ocultas que les ayuden en sus planes de conquista y descubre que están tras la pista de uno de los mayores misterios de la humanidad oculto en el Himalaya: la legendaria Shambala.

Características

-Escenarios reconocibles pero no estereotipado.

-Argumento de calidad cinematográfica, creado por la afamada novelista Claudia Kern.

-Escenarios y entornos 2D dibujados a mano, con gran atención al detalle y a la atmósfera del juego.

-Personajes en 3D, animados mediante un elaborado proceso de captura de movimientos.

-Efectos de luces y sombras en tiempo real tanto para los personajes en 3D como para los entornos de juego.
-Efectos climatológicos (nieve, lluvia, etc.).

-Increíbles secuencias de juego y escenas cinemáticas.

-Animaciones faciales para representar tanto los diálogos como las emociones de los personajes.

-Motor gráfico 3D de gran rendimiento y eficacia contrastada.

Seccion Wow



Gracias al éxito que obtuvo el especial World of warcraft Cataclysm del número anterior, hemos decidido crear una sección para este juego incluyendo con cada número nuevas novedades del juego o manuales sobre partes del juego.

Este mes hemos decidido hacer un manual donde incluimos todas las misiones diarias de la zona de Rasganorte, ya que es el mejor modo de conseguir Oro en el juego con más facilidad. Con esta guía podrás completar tus 25 misiones diarias todos los días.

Hemos pensado explicar las misiones por zonas, para que de esta manera podáis ir mapa a mapa y no saltando (o más bien volando) de un mapa a otros.

Realizado por Bibiano Ruiz

Tundra Boreal

Caza de dracos

http://es.wowhead.com/?quest=11940

Empieza: Raelorasz, Campamento de Gélidar [33,34]
Termina: Raelorasz, Campamento de Gélidar [33,34]

Raelorasz quiere que uses la lanza manchada de sangre para dominar a una prole de draco de El Nexo y regreses junto a él en el Escudo de Tránsito (tienes 3 minutos para devolverlo).

Necesito más proles de draco para seguir estudiando las runas que cubren sus cuerpos.

Se encuentran por el extremo noroeste del valle...

<Raelorasz se pincha la mano con una lanza y cubre la punta con su sangre.>

Coge esto y úsalo con uno de ellos. Espera a dominarlo y luego tráelo aquí antes de que se acabe el efecto.

Recompensa:

- 2G 40S
- 250 de reputación con El Acuerdo del Reposo del Dragón

Pre-Requisitos: Antes de poder obtener esta diaria tendrás que hacer dos misiones:

- "Entrenamiento básico" http://es.wowhead.com/?quest=11918
- "Incubando un plan" http://es.wowhead.com/?quest=11936

Ayudas: Puedes volver volando sin perder tu draco.

Preparándose para lo peor

http://es.wowhead.com/?quest=11945

Empieza: Utaik en Kaskala
Termina: Utaik en Kaskala

Utaik quiere que reúnas 8 suministros de Kashala en Kashala.

Atravesamos por momentos muy difíciles. El espíritu de Karkut camina por la tierra y reúne a los espíritus de los colmillarr fallecidos.

Los hijos de la niebla han secuestrado a muchos de los nuestros. Muy pronto nuestra amada Kashala se verá reducida a cenizas.

Pero aún queda esperanza. Quizás no para nosotros, pero hemos enviado a nuestras familias a Unu'pe. Nosotros luchamos aquí para que así ellos tengan un futuro.

Necesitarán suministros o se morirán de hambre. No queda suficiente comida en Unu'pe. Rescata cualquier suministro antes de que se haga demasiado tarde para nuestras familias.

Recompensa:

- 4G 86S
- 500 de reputación con Los Kalu'Ak

Fiordo Aquional



Apuesta fuerte

http://es.wowhead.com/?quest=13414

Empieza: Corastrasza, en el anillo superior de El Nexo en Gélidar.
Termina: Corastrasza, en el anillo superior de El Nexo en Gélidar.

Corastrasza en el cinturón superior de El Nexo en Gelidar quiere que montes sobre su draco y que mates a 5 élites Juraescama..

Volvemos a encontrarnos, <raza>. Te lo confieso, tu presencia me está empezando a gustar.

¿Acierto si doy por supuesto que has venido a perfeccionar tus habilidades de combate aéreo?

Como siempre, mis mascotas están listas para abrasar al enemigo.

Habla y estarán a tu disposición.

Recompensa:

- **13G 23S**
- **250 de reputación con El Acuerdo del Reposo del Dragón**

Pre-Requisitos: Antes de poder obtener esta diaria tendrás que hacer dos misiones:

- **La primera versión de la misión, que desbloquea la diaria**

El camino a su corazón...

http://es.wowhead.com/?quest=11472

Empieza: Anuniaq en Kamagua
Termina: Anuniaq en Kamagua

Atraer a un macho dominante de arrecife hacia una hembra.

Recompensa:
- **4G 70S**
- **500 de reputación con Los Kalu'Ak.**

Pre-Requisitos:
- **Para conseguir la misión primero necesitas hacer una misión de Nanash Proahelada que por desgracia se muestra bastante hostil hacia ti. Para solucionar eso, deberás conseguir tu " C r e d i b i l i d a d http://es.wowhead.com/?quest=11509"**
- **Necesitas encontrar a Orfus de Komawa (http://es.wowhead.com/?npc=23804) que te dará la misión "iLos muertos se levantan! http://es.wowhead.com/?quest=11504"**

La localización de los cofres es la siguiente:
b1) 59,77
b2) 59,74
b3) 57,77
b4) 61,80
- **Sigue la cadena hasta obtener "Jabón" http://es.wowhead.com/?quest=11469**



Rompe el bloqueo

http://es.wowhead.com/?quest=11153

Empieza:Bombardero Petrov en Fortaleza de la Guardia Oeste
Termina: Bombardero Petrov en Fortaleza de la Guardia Oeste

Eliminar a 25 piratas del bloqueo y 10 cañones de bloqueo

Recompensa:
- **2G 40S**
- **250 de reputación con Expedición de Denuedo**
- **38 de reputación con Vanguardia de la Alianza**

Patrulla las puertas de acero

http://es.wowhead.com/?quest=11391

Empieza Arqueólogo de las Puertas de Acero en Puertas de Acero
Termina: Arqueólogo de las Puertas de Acero en Puertas de Acero
Eliminar a 8 gárgolas de Gjalerbron

Recompensa:
•2G 40S
•250 de reputación con Liga de Expedicionarios
Pre-Requisitos:
•Para desbloquear esta diaria debes probar que eres capaz de hacerlo, realizando la misión "Supervisa el trabajo" que comienza la Sobrestante Irena Mantopétreo, que te lleva a hablar con el Arqueólogo jefe. Después el mismo arqueólogo jefe te dará la misión "¡Tengo una máquina voladora!" y al terminarla, se desbloquea la diaria.

Pensando en el futuro

http://es.wowhead.com/?quest=11960

Empieza: Trampero Mau'i en Puerto Moa'Ki
Termina: Trampero Mau'i en Puerto Moa'Ki

Conseguir 12 cachorros de Claro Avalancha

Recompensa:
•4G 86S
•500 de reputación con Los Kalu'Ak

Pre-Requisitos:
•Hacer la versión normal para desbloquear la diaria

Cementerio de Dragones

Defender el Templo del Reposo del Dragón

http://es.wowhead.com/?quest=12372

Empieza: Lord Afrasastraz en el Templo del Reposo del Dragón
Termina: Lord Afrasastraz en el Templo del Reposo del Dragón

Matar 3 dragones azur, 5 dracos azur y desestabilizar el santuario de dragones azur.

Recompensa:
•9g 96s
•250 de reputación con El Acuerdo del Reposo del Dragón
Pre-Requisitos:
•Un montón de misiones que empiezan con "Se requiere tu presencia en Martillo de Agmar" http://es.wowhead.com/?quest=11996
Ayudas: Esta misión proporciona un logro si se da completado en menos de 2 minutos sin estar en grupo.

Colinas Pardas

Cabalgando sobre el cohete rojo

http://es.wowhead.com/?quest=12432

Empieza General Gorlok en Bahía Ventura
Termina: General Gorlok en Bahía Ventura

Destruir el barco maderero de la Alianza

Recompensa:
•9g96s y
•10 Monedas de ventura

Ahúmalos

http://es.wowhead.com/?quest=12324

Empieza: Guardián de piedra Tótem de Ira, en la entrada de Bahía Ventura
Termina: Guardián de piedra Tótem de Ira, en la entrada de Bahía Ventura

Ahuyentar a 20 rezagados de Ventura y Cia

Recompensa:
•9g96s
•10 Monedas de ventura

Pelea en Rio Negro

http://es.wowhead.com/?quest=12170

Empieza: Capitán de Asaltantes Kronn
Termina: Capitán de Asaltantes Kronn

Matar a 10 alianzas en Río Negro

Recompensa:
•9g96s
•250 de reputación con Expedición de la Horda

Nota: Al iniciar la misión se te activará el modo pvp

Que se queden donde están

http://es.wowhead.com/?quest=12284

Empieza: Comandante Bargok en Aserradero cielo azul
Termina: Comandante Bargok en Aserradero cielo azul

Matar 15 npcs o unidades alianzas en Aserradero cielo azul

Recompensa:
•9g96s
•250 de reputación con Ofensiva Grito de Guerra



!Mantenlos a raya!

http://es.wowhead.com/?quest=12317

Empieza: Centurión Kaggrum al oeste de Bahía Ventura
Termina: Centurión Kaggrum al oeste de Bahía Ventura

Matar 10 unidades o jugadores Alianzas en Bahía Ventura

Recompensa:
•9g96
•10 Monedas de Ventura

Haciendo arreglos

http://es.wowhead.com/?quest=12280

Empieza: Lurz
Termina: Lurz

Recolectar una serie de ítems

Recompensa:
•9g96s
•250 de reputación con Ofensiva Grito de Guerra

¡Abrumado!

http://es.wowhead.com/?quest=12288

Empieza: Aumana
Termina:Aumana

Usar el Torniquete de Renovación en 10 "wounded skirmishers"

Recompensa:
•9g96s
•250 de reputación con Ofensiva Grito de Guerra



Machaca a la Alianza
http://es.wowhead.com/?quest=12270

Empieza Grekk
Termina: Grekk

Adquirir 3 "shredders"

Recompensa:
•9g93s
•250 reputación con Ofensiva Grito de Guerra
•Llave de Trituradora Reformada

Escaramuza en Río Negro
http://es.wowhead.com/?quest=12444

Empieza: Capitana de exploradores Carter
Termina: Capitana de exploradores Carter

Eliminar 10 jugadores o unidades Horda en el Aserradero Río Negro

Recompensa:
•9g96s
•250 de reputación con Expedición de Denuedo
•38 de reputación con Vanguardia de la Alianza



¡Mantenlos a raya!
http://es.wowhead.com/?quest=12316

Empieza: Teniente Stuart
Termina: Teniente Stuart

Eliminar 10 jugadores o unidades Horda en Bahía Ventura

Recompensa:
•9g96s
•10 Monedas de ventura

¡Aplasta al Capitán Agualuz!
http://es.wowhead.com/?quest=12315

Empieza: General Khazgar
Termina: General Khazgar

Matar al Capitán Agualuz

Recompensa:
•9g93s
•10 Monedas de ventura

Golpéalos mientras han caído
http://es.wowhead.com/?quest=12289

Empieza. Sargento Hartman
Termina: Sargento Hartman

Eliminar 15 jugadores o unidades Horda en el Aserradero Cielo azul

Recompensa:
•9g96s
•250 de reputación con Expedición de Denuedo
•38 de reputación con Vanguardia de la Alianza

Cabalgando sobre el cohete rojo
http://es.wowhead.com/?quest=12437

Empieza: Comandante Howser en el faro de Bahía Ventura
Termina: Comandante Howser en el faro de Bahía Ventura

Destruir el envío de madera de la Horda

Recompensa:
•9g96s
•10 Monedas de ventura

A vida o muerte
http://es.wowhead.com/?quest=12296

Empieza: Rheanna en el Aserradero Cielo azul.
Termina: Rheanna en el Aserradero Cielo azul.

Usa el vendaje de renovación en 10 soldados de infantería

Recompensa:
•9g96s
•250 de reputación con Expedición de Denuedo
•38 de reputación con Vanguardia de la Alianza

Piezas y partes
http://es.wowhead.com/?quest=12268

Empieza: Pipthchiflo en el Aserradero Cielo azul
Termina: Pipthchiflo en el Aserradero Cielo azul

Recupera las piezas que te pide el npc

Recompensa:
•9g96s

Reparación de trituradoras
http://es.wowhead.com/?quest=12244

Empieza: Synipus en el Aserradero azul
Termina: Synipus en el Aserradero azul

Entregar 3 trituradoras averiadas

Recompensa:
•9g96s
•"Llave de trituradora reformada"

Ahúmalos
http://es.wowhead.com/?quest=12323

Empieza: Sargento Downey
Termina: Sargento Downey

Usar las bombas para sacar a 20 rezagados de Ventura y cía.

Recompensa:
•9g96s
•10 Monedas de ventura

¡Abajo la Capitana Zorna!
http://es.wowhead.com/?quest=12314

Empieza: Barón Hombrelibre
Termina: Barón Hombrelibre

Elimina a la Capitana Zorna

Recompensa:
•9g96s
•10 Monedas de ventura.

Todas estas misiones contabilizan para el logro "Veterano Pardo" en ambas facciones y las Monedas de ventura se pueden usar para adquirir la siguiente lista de ítems:
http://es.wowhead.com/?item=37836#currency-for

Zul'Drak

Las misiones diarias de Zul'Drak son un poco diferentes a las del resto de los territorios de Rasganorte. El Comandante Kunz te da una misión diaria que consiste en que visites los 4 puestos de la Cruzada Argenta y hagas SUS diarias.

Estas misiones son aleatorias cada vez, y si completas las 4 y entregas la principal al Comandante en menos de 20 minutos, recibirás una diaria de bonus titulada "Felicidades" que te aporta 350 de reputación con la Cruzada Argenta.

Las 4 submisiones tienen una recompensa común de 5300 exp y 75 de reputación con la Cruzada Argenta, o bien una compensación de oro a nivel 80.

Patrulla trol
http://es.wowhead.com/?quest=12501

Empieza: Comandante Kuntz en el Puesto Argenta
Termina: Comandante Kuntz en el Puesto Argenta

Visitar los 4 puestos de la Cruzada y cumplir sus órdenes.

Recompensa:
•21150 exp
•250 de reputación con la Cruzada Argenta

1.-Alquimista Finklestein [31,52] dentro del edificio

Patrulla trol: El aprendiz de alquimista

http://es.wowhead.com/?quest=12541

Ayudar al Alquimista Finklestein a hacer un suero de la verdad

El suero de la verdad requiere de 6 ingredientes entregados en tiempo para contar como realizada la misión, los cuales variarán cada vez que la empieces, lo que incluye si te equivocas o no llegas a tiempo y tienes que reiniciar el proceso.

Hay dos habitaciones dentro de la torre, y ahí en sus estanterías están situados los ingredientes. Hay ingredientes comunes a ambas habitaciones e ingredientes exclusivos de una de las dos habitaciones.

2.-Capitán Brandon [48,78]

Patrulla trol: Estandartes en alto

http://es.wowhead.com/?quest=12502

Poner el estandarte Argenta en los pedestales Drakkari de Drak'Sotra

Pedestal Norte: 50,73
Pedestal Sur: 52,76
Pedestal Este: 53,72

Patrulla trol: Algo para el dolor

http://es.wowhead.com/?quest=12564

Recolectar 5 amapolas de agua adulta de los campos de Drak'Sotra

Patrulla trol: ¿Quieres cavar?

http://es.wowhead.com/?quest=12588

Investigar 5 "ancient dirt mounds"

3.-Capitán Rupert [58,72]

Patrulla trol: Hasta la muerte
http://es.wowhead.com/?quest=12568

Incinerar 5 cadaveres de lacayo argento

Patrulla trol: Fortaleza intestinal
http://es.wowhead.com/?quest=12509

Restaurar el valor de 5 reclutas Argenta (hablando con ellos)

Patrulla trol: Lanzamientos
http://es.wowhead.com/?quest=12591

Colapsar 5 túneles nerubianos tapando sus cráteres

4.-Capitán Grondel [48,63]

Patrulla trol: Bienestar material
http://es.wowhead.com/?quest=12585

Recolectar 20 arbustos espinosos secos

Patrulla trol: ¿Qué quieres, una medalla?
http://es.wowhead.com/?quest=12519

Recoger 7 medallones drakkari de los cuerpos caídos

Patrulla trol: Me da lo mismo
http://es.wowhead.com/?quest=12594

Matar a 7 gamberros musgosos en Drak'Agal

Cuenca Sholazar

Las diarias de esta zona se subdividen en si son para la facción de Los Oráculos o para la de la Tribu de Corazón Frenético. Los jugadores pueden elegir a cuál de ellas pertenecer, y se puede cambiar de una a otra realizando una misión.

Antes de empezar a hacer las misiones diarias listadas a continuación, necesitarás completar un montón de misiones que terminarán permitiéndote elegir entre los Oráculos y la Tribu Corazón Frenético.

Es el equivalente en Rasganorte a los Aldor/Arúspices de la Cruzada Ardiente, sólo que en vez de escoger a un npc para seguir por una ciudad para realizar tu elección, será un poco más complejo.

Asimismo, estas misiones sólo se realizan para elegir facción, existiendo otra misión diferente para cambiar de facción.

El cazador a tiempo parcial

http://es.wowhead.com/?quest=12654

Empieza: Tamara Piñónflojo en Pista del Lago
Termina: Tamara Piñónflojo en Pista del Lago

Llevar los restos de brea

Ayuda: Para conseguir los restos de brea, debes matar a la pantera del mismo nombre, situada en [50,77] Una vez la mates, el Rastreador Gekgek empezará la cadena de misiones

Seguir la corriente

http://es.wowhead.com/?quest=12528

Empieza: Rastreador Gekgek
Termina: Alto chamán Rakjak

Hablar con el alto chamán para que te considere su esclavo.

Recompensa:
- **3g21s**
- **700 de reputación con la Tribu Corazón Frenético**

Ayuda: La colina corazón frenético está situada justo al norte del npc que te da la misión, en [55,69] encima de la montaña. Una vez la completes, serás enemigo de los Oráculos pero no te preocupes, que es una parte de la cadena, no te vas a quedar con esa elección para siempre.

Una vez realizadas estas dos misiones te seguirán dando las siguientes, y llegará un momento en el que tu reputación cambie de la tribu a los oráculos, aún así, podrás elegir definitivamente más adelante. Las misiones que has de realizar son:

El esclavo del cazador de monos
http://es.wowhead.com/?quest=12529
Atormentar a los badanudillos
http://es.wowhead.com/?quest=12530
El aprendiz de cazador de avispas
http://es.wowhead.com/?quest=12533
La reina Zafiro
http://es.wowhead.com/?quest=12534
¡Se dieron a la fuga!
http://es.wowhead.com/?quest=12532
La amenaza subterránea
http://es.wowhead.com/?quest=12531
Malicia en la creación
http://es.wowhead.com/?quest=12535
Un viaje complicado
http://es.wowhead.com/?quest=12536
El rayo golpea dos veces sin duda
http://es.wowhead.com/?quest=12537
L bruma no está escuchando
http://es.wowhead.com/?quest=12538
A pata
http://es.wowhead.com/?quest=12539
Siguiendo órdenes
http://es.wowhead.com/?quest=12540

Aquí es cuando cambias de facción.

Malentendidos afortunados
http://es.wowhead.com/?quest=12570
Haz que se vaya la serpiente mala
http://es.wowhead.com/?quest=12571
A los dioses les gustan las cosas brillantes
http://es.wowhead.com/?quest=12572
Hacer las paces
http://es.wowhead.com/?quest=12573
¿Ya has vuelto?
http://es.wowhead.com/?quest=12574
El tesoro Susurraneblina perdido
http://es.wowhead.com/?quest=12575
A la fuerza
http://es.wowhead.com/?quest=12576
¡Hora de volver a casa!
http://es.wowhead.com/?quest=12577
El górloc enfadado
http://es.wowhead.com/?quest=12578
El salvador de los caminamoho
http://es.wowhead.com/?quest=12580
Sangrevida del santuario Caminamoho
http://es.wowhead.com/?quest=12579

Y por fin, la misión de la elección:

La carga de un héroe

http://es.wowhead.com/?quest=12581

Para realizarla, debes ir a la cueva situada en [72,57] e ir hasta el fondo donde encontrarás a Altruis el Sin Corazón. Cuando lo veas, verás que tiene a dos npcs congelados en sendos bloques de hielo, que son Jaloot y Zeptik. Al 30% Altruis se convertirá en inmune a los ataques y liberará a Jaloot y Zeptik, y ahí es cuando haces la elección, eliminando al que no quieras según su facción:

Si quieres ser de la Tribu Corazón Frenético, mata a Jaloot. Si quieres ser de los Oráculos, mata a Zeptik.

Una vez muerto uno de los dos npcs, el otro te ayudará a rematar a Altruis, y ya podrás entregarla y comenzar a hacer diarias. Si por cualquier razón deseas cambiar la facción, debes volver a los npcs que tendrán una interrogación azul para volver a hacer la misión y cambiarla.

1.-Los Oráculos:

Todas estas misiones contabilizan para el logro “Salvador de los Oráculos”

Apaciguar la gran piedra de lluvia

http://es.wowhead.com/?quest=12704

Empieza: Sumo Oráculo Soo-Pita
Termina: Sumo Oráculo Soo-Pita

Coge una mascota para que te acompañe y cave por ti para encontrar 6 tesoros lustrosos

Recompensa:
- **12g84s**
- **500 de reputación**

Dominio de los cristales

http://es.wowhead.com/?quest=12761

Empieza: Oráculo Soo-Plillo
Termina: Clamarelámpagos Soo-Notone

Eliminar a 50 Atacantes corazón frenético

Recompensa:
- **16g20s**
- **700 de reputación**

Poder de los magnos

http://es.wowhead.com/?quest=12762

Empieza: Oráculo Soo-Plillo
Termina: Clamarelámpagos Soo-Notone

Matar a 30 Corazón Frenético con la ayuda del cristal pulido energizado.

Recompensa:
- **16g20s**
- **700 de reputación**

Voluntad de los titanes

http://es.wowhead.com/?quest=12705

Empieza: Oráculo Soo-Plillo
Termina: Clamarelámpagos Soo-Notone

Matar a 50 Corazón Frenético con la ayuda de Soo-Baquillo

Recompensa:
- **16g20s**
- **700 de reputación**

Una canción de purificación

http://es.wowhead.com/?quest=12735

Empieza: Oráculo Soo-Pinstán
Termina: Oráculo Soo-Pinstán

Eliminar los espíritus de Atha, Ha-Khalan y Koosu

Recompensa:
- **13g23s**
- **500 de reputación**





Canción de fecundidad

http://es.wowhead.com/?quest=12737

Empieza: Oráculo Soo-Pinstán
Termina: Oráculo Soo-Pinstán

Tocar el cuerno de fertilidad en 8 montones de tierra fértil

Recompensa:
•13g23s
•500 de reputación

Canción de reflexión

h*ttp://es.wowhead.com/?quest=12736*

Empieza: Oráculo Soo-Pinstán
Termina: Oráculo Soo-Pinstán

Contemplar los 4 pilares repartidos por Cuenca Sholazar.

Recompensa:
•13g23s
•500 de reputación

Canción de viento y agua

http://es.wowhead.com/?quest=12726

Empieza: Oráculo Soo-Pinstán
Termina: Oráculo Soo-Pinstán

Devorar 4 elementales de agua y 4 de aire

Recompensa:
•13g23s
•500 de reputación

2.- Tribu de Corazón Frenético

Todas estas misiones contabilizan para el logro "Corazón Frenético Honorario"

¡Fiesta de pollos!

http://es.wowhead.com/?quest=12702

Empieza: Anciano Harkek
Termina: Anciano Harkek

Capturar 12 pollos

Recompensa:
•12g84s
•500 de reputación

La locura de Kartak

http://es.wowhead.com/?quest=12703

Empieza: Vekgar
Termina: Chamán Jakjek

Matar a 50 gorloc pavesa

Recompensa:
•16g20s
•700 de reputación

Fuerza secreta de los Corazón Frenético

http://es.wowhead.com/?quest=12760

Empieza: Vekgar
Termina: Chamán Jakjek

Combinar el ítem proveído con una bebida para obtener la fuerza secreta de los Corazón Frenético y así poder eliminar a 30 gorloc pavesa

Recompensa:
•16g20s
•700 de reputación

Herramientas de guerra

http://es.wowhead.com/?quest=12759

Empieza: Vekgar
Termina: Chamán Jakjek

Capturar a 50 gorloc pavesa con las trampas

Recompensa:
•16g20s
•700 de reputación

[Rejek: First blood]

http://es.wowhead.com/?quest=12734

Empieza: Rejek
Termina: Rejek

Empapar de sangre la espada de Rejek en una serie de monstruos.

Recompensa:
•13g23s
•500 de reputación



Un casco de héroe

http://es.wowhead.com/?quest=12758

Empieza:Rejek
Termina: Rejek

Obtener explosivos de los miembros de Ventura y Cía para conseguir una Cabeza de vigía de Tormenta

Recompensa:
•13g23s
•500 de reputación



[Strenght of the tempest]

http://es.wowhead.com/?quest=12741

Empieza: Rejek
Termina: Rejek

Conseguir 3 esencias de agua y 3 de viento

Recompensa:
•16g20s
•700 de reputación

La fuerza de corazón de sangre

http://es.wowhead.com/?quest=12732

Empieza: Rejek
Termina: Rejek

Consigue un corazón de sangre toquesol para Rejek

Recompensa:
•13g23s
•500 de reputación



Corona del Hielo

Asalto por aire

http://es.wowhead.com/?quest=13309 // http://es.wowhead.com/?quest=13310

Empieza: : Comandante de tierra Koup, en el glaciar al este de Ymirheim
Termina: Comandante de tierra Koup, en el glaciar al este de Ymirheim

Empieza: : Comandante de tierra Xutjja, en el glaciar al norte de Ymirheim
Termina: Comandante de tierra Xutjja, en el glaciar al norte de Ymirheim

Depositar 4 infiltrados Rompecielo/Kor'kron en Ymirheim

Recompensa:
•13g 23s
•250 de reputación con Expedición de Denuedo/Ofensiva Grito de Guerra.

Asalto por tierra

http://es.wowhead.com/?quest=13284 // http://es.wowhead.com/?quest=13301

Empieza: Líder del pelotón Rompecielo
Termina: Comandante de tierra Koup

Empieza : Líder del pelotón Kor'kron
Termina : Comandante de tierra Xutjja

Escoltar 4 tropas de la Alianza/Horda hasta Ymirheim

Recompensa:
•13g 23s
•250 de reputación con Expedición de Denuedo/Ofensiva Grito de Guerra.

Ayuda: Es recomendable hacerla al tiempo que la siguiente misión listada



Time Machine



En el número anterior Jose nos deleito con un reportaje sobre Link, el famoso personaje de 'The Legeng of Zelda', ganador de la encuesta realizada en nuestra web.
Este mes hemos pensado que la mejor personaja para elegir el personaje de este segundo número también fuerais vosotros, y así ha sido , tas una dura competicion entre Mario, Sonic, Crash y Guybrush ha ganado nuestro pirata preferido, Guybrush Threepwood .



Realizado por Jose Alcaraz

Guybrush Theepwood

Todo lo que nunca quisiste saber de Guybrush Threepwood

Todo el mundo conoce a Guybrush Threepwood y la saga a la que pertenece Monkey Island, aunque paradójicamente nunca ha sido un éxito de ventas, ya que no han conseguido superar el millón de copias ninguno de sus juegos.
Pues bien por si alguien no lo sabe su nombre completo es Guybrush Ulises Threepwood. Y os preguntaréis que nombre más raro para un personaje, de donde proviene.

Pues la historia de éste nombre es la siguiente. Mientras estaban realizando el juego, al personaje lo llamaban simplemente "Guy" ("el tío" o "el chico"), y por lo tanto el archivo con su imagen tenía el mismo nombre y estaba guardado en el formato .brush, así que se dijeron Guy.brush, por qué no le quitamos el punto y ya tenemos su nombre.
El desconocido por casi todo el mundo Ulises hace referencia al protagonista de "La Odisea" de Homero.
Y por último el apellido Threepwood fue elegido en un concurso en el que se barajaban otras opciones como son "Thriftweed", "Peepwood", "Gorbush" y "Threekwood".







De donde viene nuestro héroe y cuanto hace de eso

Tanto el lugar de nacimiento de Guybrush, como su edad son desconocidos. Presumiblemente nació en una de las Islas de Caribe, aunque también pudo hacerlo en Europa al igual que muchos piratas reales de la época (1700-1725).

Respecto a su edad es un poco más fácil de estimar gracias a las referencias que se hacen a ellas en los juegos. Probablemente tenga entre los 18 y los 21 a través de toda la saga.

En Monkey Island II, el carismático personaje está a putn ode admitir que tiene 19, para acabar diciendo que tiene 21, y en el tercer Monkey Island muestra su carnet de SCUMM, donde se puede ver que en realidad tiene 20 años. Tnato en la primera como en la cuarta entrega de la saga no se hace mención alguna a su edad pero presumiblemente tenga 18 y 21 respectivamente.

Vestuario

En cada entrega ha tenido un vestuario diferente, y acorde con cada ambientación del respectivo juego. En la primera entrega, El secreto de Monkey Island, lleva unas ropas refinadas (teniendo en cuenta que era "un cruel y sanguinario pirata"). El conjunto se componía de una camisa blanca arremangada a la altura del codo, pantalones negros con botones dorados, calcetines blancos y zapatos oscuros.

En Monkey Island 2: La venganza de LeChuck, su vestimenta cambia totalmente, llevando una enorme casaca azul, unas grandes botas, una camisa blanca y dos cinturones, uno de ellos cruzado en el pecho.

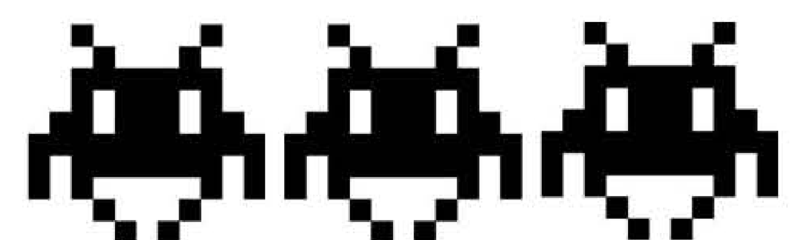
En La Maldición de Monkey Island, lleva una ropa similar al de la primera entrega pero sin el aspecto refinado de esta. Lleva unos pantalones marrones, a juego con el chaleco, una camisa blanca, una faja roja y unos diminutos zapatos.

Por último en La fuga de monkey Island comienza con una chaqueta roja con decoraciones doradas, un cinturón con una gran hebilla, pantalones marrones y de nuevo botas.



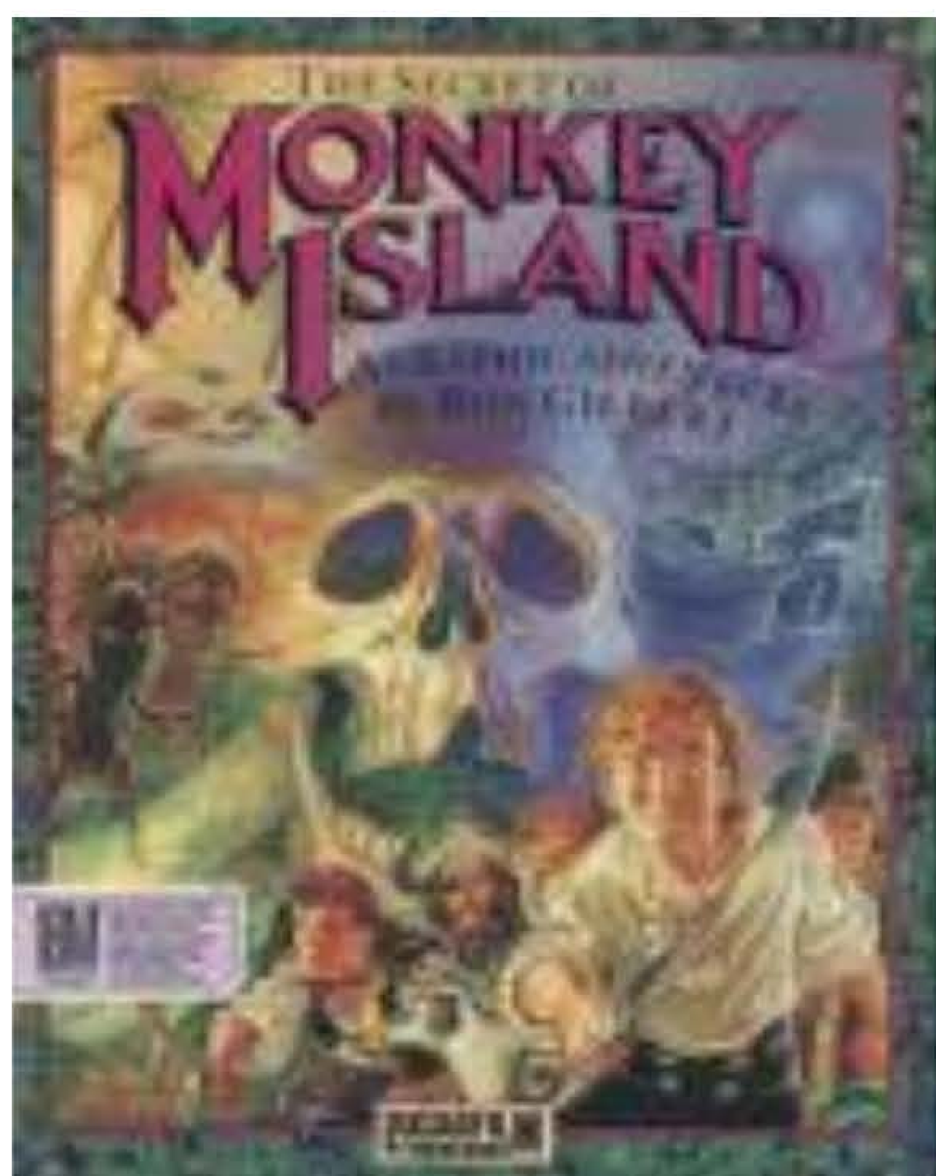








Los Juegos

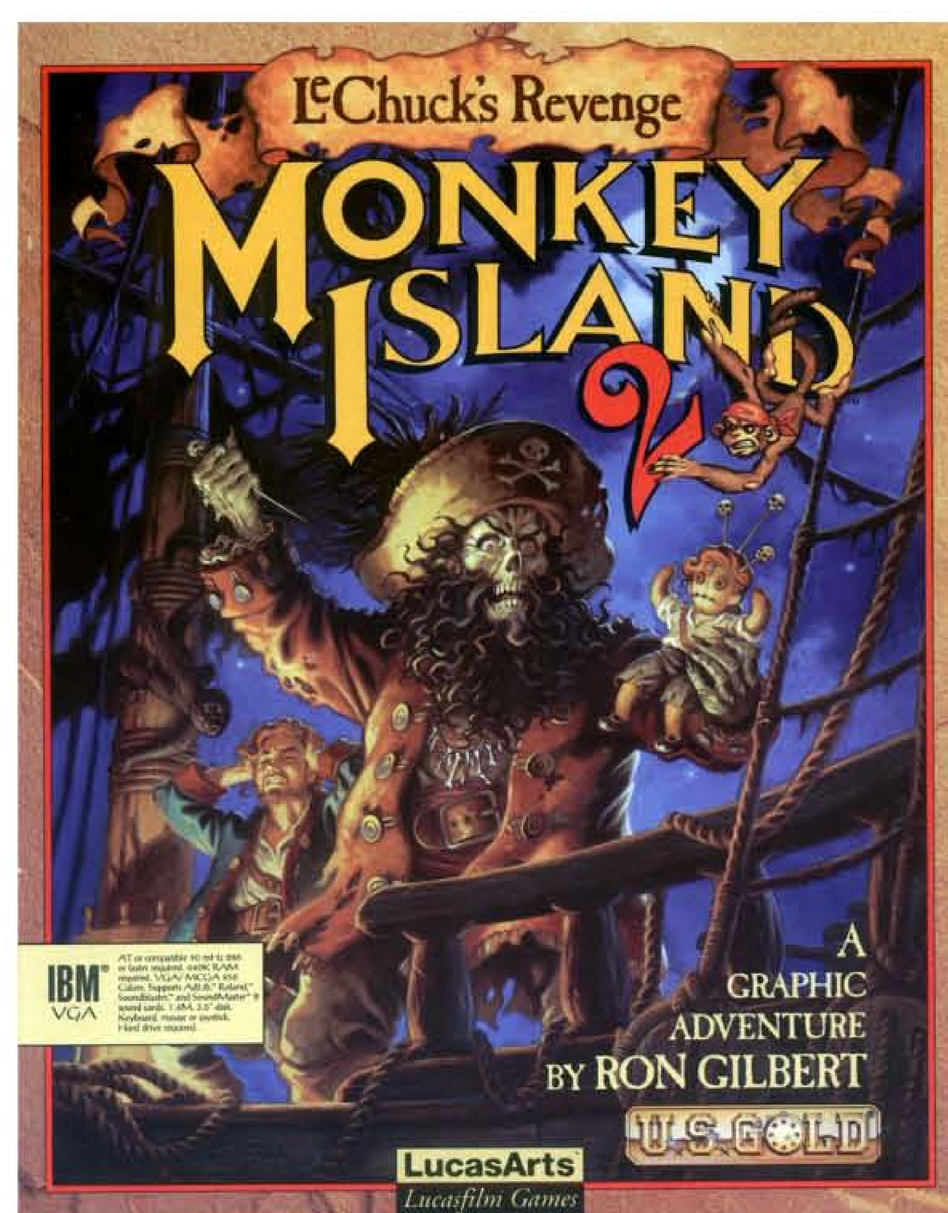


Monkey Island 2: La venganza de LeChuck

En la segunda parte, encontramos a un Guybrush Threepwood rico que se lanza en búsqueda de nuevas aventuras. Sin embargo pronto es despojado de su dinero por Largo LaGrande, un matón que aterroriza la isla. Deberá hallar el mítico tesoro del Big Whoop, y recuperar de paso el amor de Elaine Marley, volviéndose a enfrentar al pirata, ahora zombi, LeChuck.
Publicado en 1991, fue realizado con el mismo motor por los mismos autores, y distribuido originalmente en disquete, con gráficos VGA para luego ser distribuido por separado y más tarde junto con la primera parte, en CD-ROM. El juego tiene un inesperado final, del que se ha dicho que es el más desconcertante de la historia de los videojuegos.

El secreto de Monkey Island

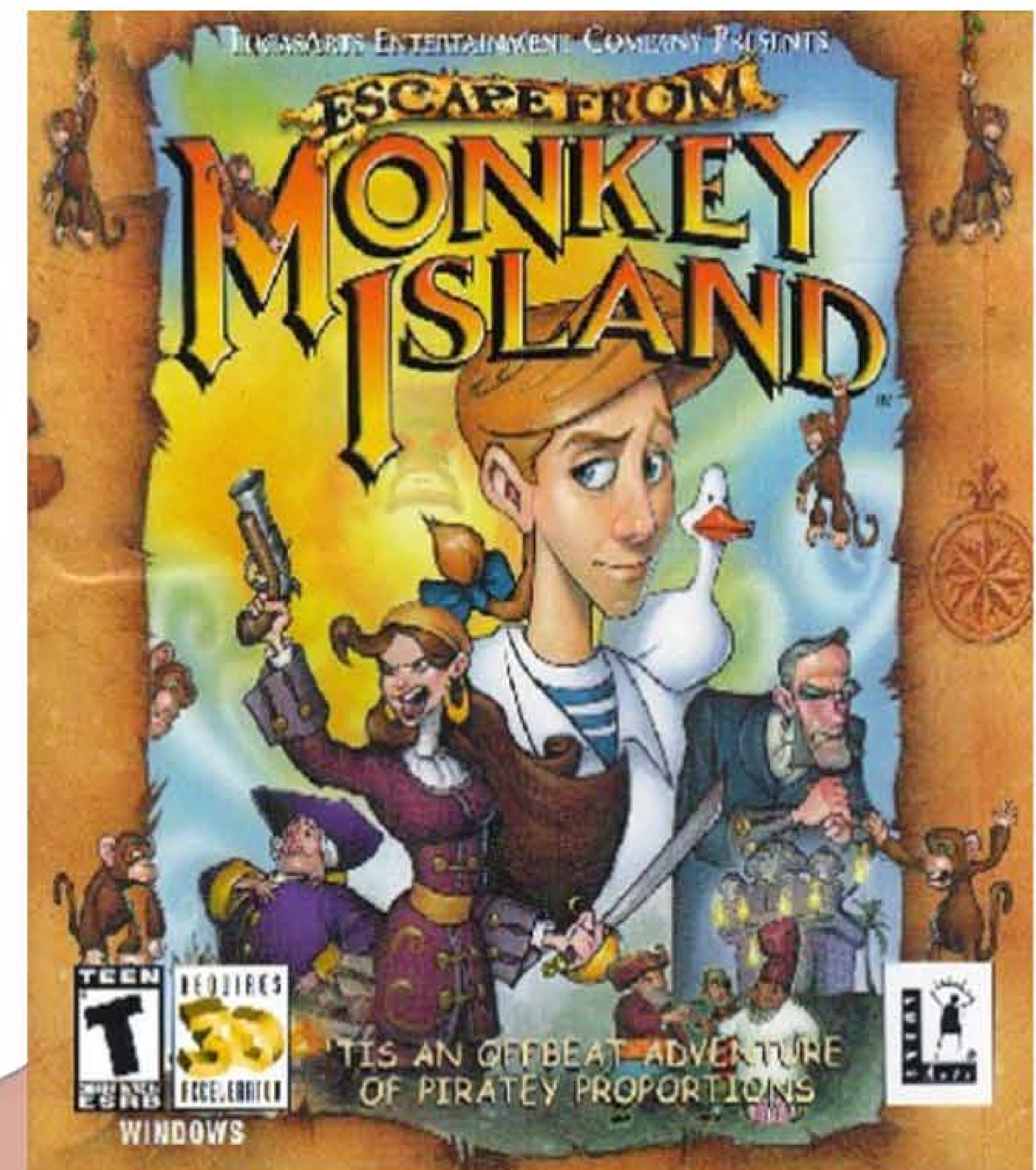
El protagonista de la historia es Guybrush Threepwood, un joven que llega a la isla con la intención de convertirse en pirata, pero para ello deberá pasar por una serie de pruebas, recorriendo toda la isla y, una vez logrado, viajar a la mítica Monkey Island, donde deberá enfrentarse al terrible pirata fantasma LeChuck para rescatar a su nuevo amor Elaine.
Originalmente, consistía en cuatro disquetes de baja densidad, con gráficos EGA (16 colores), pero subsiguientes mejoras en el SCUMM dieron lugar a versiones con gráficos VGA (256 colores), y en CD-ROM con mejoras de sonido. Desde julio de 2009 se encuentra disponible una edición especial realizada en alta definición (1920x1080), con un total rediseño gráfico y con doblaje. Como curiosidad es posible alternar entre esta versión y la clásica mientras se está jugando, pudiendo observar los cambios realizados.



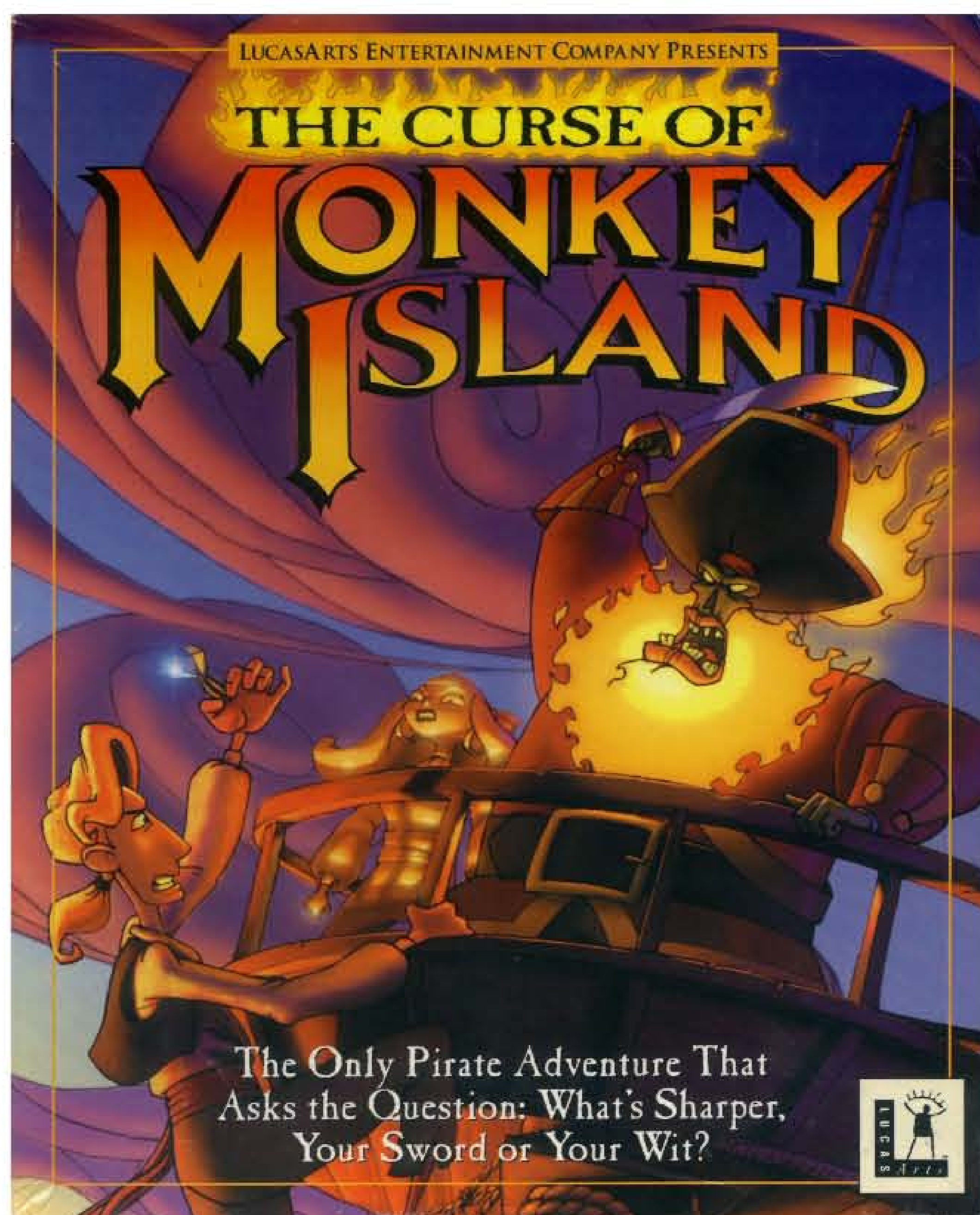




La Maldición de Monkey Island



En 1997 se publicó la tercera entrega, de nuevo utilizando el SCUMM (fue el último título de LucasArts que utilizó este sistema), pero en una versión mucho más avanzada que permitía gráficos de alta resolución, haciéndolo parecer una película de animación.
Al haber abandonado para entonces la empresa los autores de anteriores entregas, el juego tiene otros autores, Jonathan Ackley (que participó en The Dig) y Larry Ahern.
Guybrush Threepwood debía esta vez devolver su forma humana a Elaine, convertida en oro por el hechizo de un anillo maldito. Esta vez, LeChuck zombi se transformará en un pirata demonio con barba de fuego.



La Fuga de Monkey Island

Realizado en 2000, utilizó el motor GrimE utilizado anteriormente para Grim Fandango, por lo que sus gráficos son también "semitridimensionales". En España salió como "La Fuga De Monkey Island", convirtiéndose en el primer juego de la saga en salir en España con parte del título traducido.
Los veteranos de LucasArts Sean Clark y Michael Stemmle, que ya participaron en Sam & Max Hit the Road fueron los encargados y autores del proyecto.
Narra el retorno de Guybrush y Elaine de su luna de miel, para encontrarse con que ella ha sido declarada oficialmente muerta, y van a demoler su mansión. Por supuesto eso supone la convocatoria de elecciones para elegir al nuevo gobernador de Isla Melee, pero esta vez no se da el típico caso "Cuando sólo hay un candidato sólo hay una elección", ya que Elaine tendrá que vérselas en las urnas con Charles L. Charles. El intento de solucionar estos problemas no es más que el principio de una historia que llevará a Guybrush de vuelta a Monkey Island.

Curiosidades de la saga Monkey Island y de Guybrush Threepwood



●En la primera entrega los duelos a espada entre piratas eran, realmente, duelos de insultos, en los que se vencía cuando se daban las réplicas apropiadas. La enorme lista de insultos y "contrainsultos" fue escrita originalmente por Orson Scott Card, el famoso escritor de ciencia ficción. En la tercera entrega, los duelos de insultos se convirtieron en duelos de insultos con rimas, explicado con que los combates en mar o en tierra firme son diferentes.

●La taberna pirata en la que ocurre parte de la acción pasó de llamarse "Scumm-Bar" en las tres primeras partes (con motor SCUMM, aunque scum en inglés significa "escoria" o "gentuza") a llamarse "Lua-Bar" en la cuarta (Lua era el nombre del lenguaje script que se utilizaba en el nuevo motor GrimE).

●En la segunda entrega hay una alusión al corto animado de, The Skeleton Dance, protagonizado por los fallecidos padres de Guybrush. En la tercera entrega, vuelve a haber una referencia a Disney al final de los créditos.

●En The Curse of Monkey Island al encontrar al Fantasma del Gales y luego de charlar un rato este dirá la frase "la niebla es bonita, pero aburrida", en alusión al juego que en ese momento competía con Monkey Island: MYST

●El grog, licor favorito de los piratas de Monkey Island, al contrario de lo que pueda parecer, no es un invento de los creadores del juego. Fue la bebida favorita de los marineros británicos durante años. Evidentemente, la bebida real nunca tuvo las cualidades corrosivas de la versión del juego, en el cual aseguraban estaba compuesto por queroseno, glicol propílico, acetona, ron, endulzantes artificiales, ácido sulfúrico, tinte rojo nº 2, scumm, ácido para baterías, grasa para ejes y/o pepperoni. El verdadero origen del "grog" es bien conocido. Se debe al almirante inglés Edward Vernon, a quien sus subordinados apodaban Old Grog por una capa impermeable que siempre vestía confeccionada con un material llamado "grogham". En 1740 Vernon emitió una orden por la cual el ron (o "rum") debía ser rebajado con agua bajo la vigilancia de un oficial. Los marineros gozarían de dos raciones al día. Para mejorar el sabor estos añadieron azúcar y lima dando origen al "grog" que hoy conocemos, llamado así en honor al almirante.

●Ron Gilbert ha reconocido que para la idea del videojuego se basó en dos referencias, la atracción "Pirates of the caribbean" del parque de atracciones DisneyWorld y la novela "En costas extrañas" de Tim Powers, donde se mezclan piratería y brujería. Esto explicaría el por qué Ron Gilbert (el autor original del videojuego) dijo públicamente que al salir de ver la película "Piratas del Caribe 2: El Cofre del Hombre Muerto" sintió la sensación de haber visto la película de su juego, al estar las tres películas de "Piratas del Caribe" inspiradas en dicha atracción.

●Guybrush asegura poder aguantar 10 minutos sin respirar bajo el agua. Si en la escena en la que se es arrojado desde el puente alrededor de una docena de objetos cortantes se espera ese tiempo, el personaje (tras cambiar de color varias veces) quedará inerte flotando en el agua y los verbos de acción cambiarán a otros más adecuados con su nueva condición (flotar, pinchar, pescar, apestar, descomponerse...). En Monkey Island 4, si se esperan 10 minutos bajo el agua, Guybrush dirá "será mejor que me salga de aquí" o algo por el estilo, ya que sino saliera, se ahogaría.

•En la tercera entrega, en la playa de la Isla Blood, si se intenta coger la bahía 25 veces se meterá en el agua y se verá el cadáver flotando del Guybrush de la primera parte en la escena en que es arrojado al agua.

•En la tercera parte, en la cripta de los Sopabuena de la isla Blood hay un agujero en el techo; si se asoma a él aparecerá en el bosque de la isla Melee de Monkey Island 1. Si por el contrario en el primer juego entra en ese mismo tocón le saldrá un mensaje de "Inserte disco 22", como dicho disco no existía Guybrush decía la frase "vaya! tendré que perderme esa parte de la historia"

•En la segunda entrega, en la pelea contra el Pirata Zombie LeChuck, al subir por el ascensor Guybrush aparece en un callejón de Isla Melee del primer juego.





•En la primera entrega, segunda y en la cuarta, si en cualquier parte del juego se presiona Ctrl+W (en la segunda es Alt+W), sale un cartel que te pregunta si se quiere ganar, y al aceptar, sale un mensaje informando que se tienen todos los puntos, salen los créditos y al final de estos aparece un mensaje que invita a apagar el ordenador y e ir a la cama, sin que haya posibilidad de volver al juego, salvo reiniciando el ordenador.

•En la tercera entrega en el teatro luego de apretar los botones de las luces en un orden adecuado, se ve a Max de Sam & Max.

•En la tercera entrega, en el libro de recetas con el que Guybrush consigue quitarle la resaca al camarero del hotel, en una página sale una receta creada por Barbarrubia, el pirata del diente de oro de Puertopollo (Isla Plunder).

•Se hace un duelo de banjo en The Curse of Monkey Island contra un futuro tripulante llamado Edwir van Helen, esto puede hacer referencia al guitarrista Eddie Van Halen.

•En "The Curse of Monkey Island" si se entra y se sale de la cripta de Stan 35 veces aparece en una de las telarañas la astronauta Maggie siendo devorada por la araña gigante.

•En la habitación del enterrador de The Curse of Monkey Island, uno de los libros de su estantería es Zombies Ate My Neighbors, juego de LucasFilms Games para Super Nintendo y Mega Drive.

•En la isla Dinky de la segunda entrega, al perderse en la selva, aparece un teléfono publico, al usarlo, comunica a Guybrush con la oficina de LucasArts, donde se indica como salir de la jungla.

•En la primera entrega, al ser disparado del cañon de los hermanos Fetuccinni, éstos le preguntan a Guybrush si está bien, y se da la opción de contestar "Soy Bobbin Threadbare, ¿Eres mi madre?", protagonista del juego Loom, misma situación se da al entrar por primera vez en la casa de la pequeña isla al lado de la isla Sccab



•En la segunda entrega LeChuck captura a Guybrush y a Wally y estos penden de unos grilletes sobre ácido verde, si se les deja algún tiempo colgados sin lograr escapar, estos caen en el ácido y volvemos a la primera escena del juego donde Guybrush cuenta la historia a Elaine, esta le dice que no puede ser posible ya que él está vivo (contando la historia) Guybrush dice que se dejó llevar por la emoción y que exageró un poco, continua contando la historia y volvemos a la cámara de torturas de LeChuck donde, de nuevo, Guybrush y Wally penden sobre el ácido.

•En el capítulo 3: "Tres velas al viento" de The Curse of Monkey Island, si se introduce Mays.+J durante la batalla naval, durante el duelo de insultos el sonido metálico de las espadas es sustituido por el sonido de sables láser de Star Wars.

•En la segunda entrega, en la Isla Phatt, al entrar en la biblioteca, se puede observar que al costado de la bibliotecaria, colgado en la pared, hay un cuadro con el logo de Lucasarts.

•En la misma entrega, en el catalogo se pueden 3 libros de la categoria "Los Peores De Guybrush", "Cuando volé a LeChuck" "Por que volé a LeChuck" y "Cuando volé a LeChuck", referencias a que, desde que derrotó a LeChuck, Guybrush solo habló sobre eso.

•Se puede ver un disfraz de Sam en la Isla Booty, en la tienda de disfraces.

•The Curse of Monkey Island se comercializó en España sin la canción de los piratas en el barco porque los traductores y dobladores no consiguieron cogerle el ritmo en la traducción.

•El cadáver con el cuchillo clavado en la espalda en la casa del pirata del diente de oro en The Curse of Monkey Island es Manny Calavera, protagonista del juego de Lucasarts Grim Fandango. Manny lleva una chapa que pone: "Pregúntame por Grim Fandango".

•El reloj del pueblo de Puertopollo en The Curse of Monkey Island da la hora que tenga nuestro escritorio.

•En la primera entrega, al entrar en el Scumm Bar, uno de los piratas con el que se puede hablar lleva una chapa en la camisa, con la inscripcion "ask me about loom" (preguntame sobre loom), uno de los juegos realizados por lucasFilms anteriormente. El personaje que lleva la chapa es Cobb, personaje que sale en Loom. Una parodia de esta escena es en la tercera parte, con Manny Calavera, de Grim Fandango

•En la segunda entrega en la Lavanderia en Isla Scabb aparecen los mismos piratas que salian con una rata en The Secret of Monkey Island (tambien acompañados por una rata)

•Las escenas que aparecen al final de The Secret of Monkey Island mientras hablamos con Elaine, cambian dependiendo de si hundimos nuestro barco con una piedra en Monkey Island o si no lo hacemos.

•En la versión inglesa, la moneda utilizada es la Real de a 8, que equivale a 8 reales españoles de la época, mientras que en la versión doblada al castellano se reemplazó por el Doblón, que equivale a 32 reales. Sin embargo los Reales de a 8 son de plata mientras que los doblones son de oro, al igual que la representación gráfica de las monedas usadas en todas las entregas.



RanKinG

Ya esta aquí lo que todos esperabais el ranking de videojuegos.
Quisiera daros las gracias a todos lso atisaleros y a los foreros de GAME por su gran ayuda.

1	COD4 modern warfare 2	9,02
2	Fallout 3 GOTY	8,84
3	Assassin's Creed 2	8,84
4	Uncharted 2	8,48
5	New Super Mario Bros. Wii	8,36
6	Batman Arkham Asylum	8,13
7	Profesor Layton y La Caja de Pandora	7,97
8	Borderlands	7,96
9	Forza Motorsport 3	7,87
10	Little Big Planet Psp	7,86
11	Los Sims 3	7,46
12	Resident Evil 5	7,40
13	Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser	7,32
14	GTA 4: Episodes From Liberty City	7,26
15	Tekken 6	7,16



ANÁLISIS

LittleBigPlanet

Genero: Plataforma

Inicialmente como está claro no comenzaras con todos los disfraces que te gustaría tener, ya que unas de las metas a conseguir en el juego es obtener todos tipos de accesorios: trajes tradicionales, modernas gafas, bonitas zapatillas incluso texturas divertidas y mágicas para cambiar el color de nuestro personaje, para finalmente ir vistiendo al pequeño Sackboy como más te apetezca. Todo esto lo conseguirás terminando cada pantalla y también encontramos lugares difícilmente accesibles y escondidos.
Durante el progreso del juego también iras obteniendo pegatinas con las que podrás decorar todos los mapas por los que pases, los que descargues de otra gente y también para tus propios mapas.

Historia

Todo comienza en LittleBigPlanet, un planeta donde llegan todas las ideas que tenemos. Las ideas nacen en nuestro cerebro, trepan por un conducto del cerebro y se unen con el cielo de las imágenes.
Cualquier pensamiento que tengamos, en cualquier lugar donde nos encontremos volará desde nuestra imaginación sea bueno o sea malo y llegará hasta LittleBigPlanet para incorporarse al mundo y hacerlo algo más especial.
Comenzamos el juego con un breve pero descriptivo tutorial y siendo un pequeño Sackboy. Sackboy es un divertido personaje que podremos disfrazar con todos los accesorios que encontremos por el mundo y hacer que tenga el estado de ánimo que nosotros queramos, desde una triste cara hasta un asustado Sackboy.
Sackboy viene a ser un pequeño monigote de arpillera, relleno de pelusa y plumas.

Para completar el juego deberás viajar por todo el mundo reuniendo a los creadores conservadores para celebrar el Carnaval de los Creadores en Brasil.
Comenzaremos en las Antípodas para más tarde irnos a las guaridas del Bazar, hasta llegar a unas montañas plagadas de dragones de Oriente. Cada escenario estará lleno de niveles y desafíos que poco a poco se irán complicando donde emplearemos física realista, acción, saltos y agarres de objetos con los lo cual las posibilidades son casi infinitas y harán pasar horas de diversión. El juego incluye 7 temas con más de 35 niveles para explorar con nuestro Sackboy, aunque una vez termines con el modo historia podrás descargar y jugar en miles de nuevos mapas que han creado la demás gente de la comunidad LittleBigPlanet.
En nuestro camino, como ya hemos comentado, iremos encontrando y consiguiendo nuevos objetos, trajes y pegatinas para nuestro SackBoy. Muchos objetos estarán en medio de nuestro camino, otros tendremos que encontrarlos y muchos otros nos los darán al completar los distintos niveles.

Realizado por Bibiano Ruiz



Los niveles con los que nos podemos encontrar serán:

Las antípodas

Sackboy se ha perdido en las antípodas durante su paseo de iniciación. Tras reunirse con un Místico aborigen y visitar el Sueño, descubrirá su propósito: ¡reunir a los creadores conservadores y llevarlos al carnaval de creadores!

Oriente

Un dragón está destrozándolo todo en el reino, sembrando el caos a su paso. No puedes dejar que las cosas se queden así: ¡tal vez puedas ayudar a reparar los daños y a detener al condenado dragón, para que no siga arrasándolo todo!

El bazar

¡Alguien ha robado la lámpara con pinta sospechosamente mágica del Sultán! ¿Le harías el favor de averiguar quién? La única pista parecen ser unas huellas un tanto simiescas...

Arenas Doradas

Llevas la alfombra mágica a un mundo ideal y ves que, de pronto, te rodean las arenas doradas, donde el Príncipe Funubis trabaja en su proyecto soñado: un parque temático.

Carrera Alpina

Reloj Hans, el maestro relojero, necesita ayuda para encontrar a sus hijos: Pequeño Hans, Segundo Hans y Gran Hans. Están ahí fuera, en alguna parte, perdidos en las montañas nevadas... y parece que hace frío.

Ciudad Opopel

Reloj Hans te agradece la ayuda y te transporta a las relucientes y glamorosas colinas de Ciudad Oropel. Ya que estás aquí, ¿por qué no pruebas qué tal se te da actuar? ¡Tal vez te conviertas en una estrella!

El Carnaval

¡Uff! ¡Por los pelos! Tal vez sea hora de dejar el cine para los profesionales. Además, el Carnaval de creadores está a punto de empezar: ¡será mejor que vayas a Brasil y prepares una carroza, si es que quieres participar!

GRAFICOS

El estilo gráfico de este juego es bastante original. Podríamos decir que el juego no se mueve en un entorno 3D pero tampoco es totalmente en 2 dimensiones, luego lo consideremos 2.5D ya que en el juego tenemos una perspectiva en 2d con la posibilidad de movernos en varios niveles de profundidad.

Los mapas son muy coloridos y podríamos pensar a simple vista que es un juego pensado para niños pero conforme avanzamos en el juego vemos que los bonitos e infantiles gráficos esconden complejos y complicados puzzles que tendremos que resolver con un poco de paciencia y mucha imaginación.

El estilo de este juego como hemos dicho es muy original y novedoso porque no es el típico juego en el que han dedicado toda la producción del juego a que tanto el personaje como los mapas parezca realista y se confundan con lo real. Aquí todos los muñecos que aparecen y todas las partes del juego parecen más bien recortables de algún álbum de pegatinas el cual ha dibujado un niño.

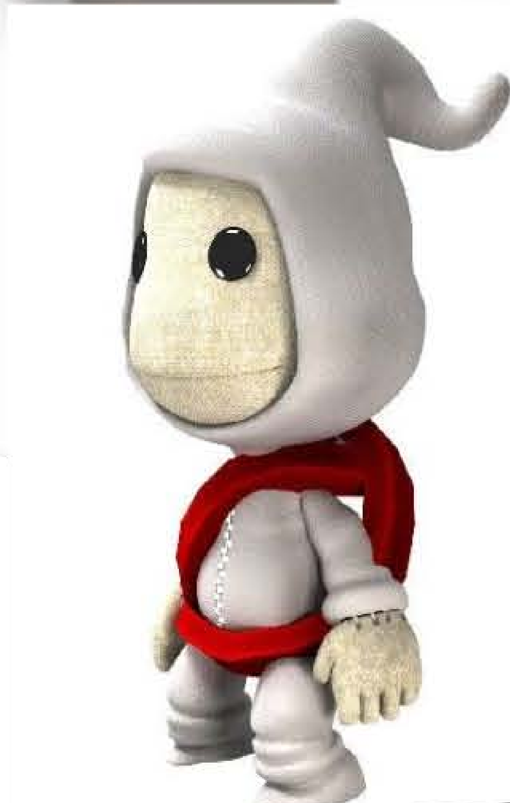


La verdad es que el estilo de gráficos le da un toque de originalidad que pocas veces vemos, y nos da a pensar que los gráficos no es siempre lo más importante en los juegos, ya que este juego no tiene nada que envidiarle a ningún Final Fantasy ni a ningún Mario Bross.
Un único fallo que hemos apreciado y que le quita un poco de diversión al juego es que nuestro pequeños Sackboy es... demasiado pequeño Sackboy. La cámara queda un poco lejos de nuestro de personaje y la verdad, es que no podemos apreciar bien y como hemos dicho disfrutar de nuestro personaje al 100%, el único momento donde realmente podemos verlo sin problemas es al concluir un nivel o en nuestra nave espacial donde podemos cambiar la vestimenta del personaje a nuestro antojo.

MUSICA

Hay que valorar que el juego está totalmente traducido al español y es un hecho que hay que apreciar porque ya sabemos que cuando tenemos un juego muy bueno pero las voces de los personajes están en otro idioma el juego empieza a perder un poco de valoración.
El juego incluye una variada banda sonora, donde podemos apreciar desde instrumentales que hacen que nos metamos un poco más en el papel de nuestro Sackboy hasta melodiosas canciones que animan más de una pantalla. Incluye música compuesta exclusivamente para el juego y canciones de otros cantantes que fijo que más de uno ya conocíais.







La lista de canciones que han sido usadas en LBP son las siguientes:

'Song 2' - DJ Krush
'Volver A Comenzar' - Cafe Tacvba
'Cornman' - Kinky
'Atlas' - Battles
'Get It Together' - The Go! Team
'My Patch' - Jim Noir
'Battle On The Ice' - Alexander Nevsky Op.78
'Rhythm Trax 7' - James Pants
'Tapha Niang' - Toumani Diabate's Symmetric Orchestra
'Let Bank Two' - Noveltones
'Dancing Drums' - Ananda Shankar

La música temática y canciones del juego han sido compuestas por Mat Clark y Daniel Pemberton::

'Gardens imusic'
'Wedding imusic'
'Canyons imusic'
'Savannah imusic'
'Metropolis imusic'
'Islands imusic'
'Temples imusic'
'Wilderness imusic'

'The Orb Of Dreamers'
'Leaders Of Men'
'The Appliance of Science'
'Girly Goody Two Shoes'
'Rock The Jungle'
'Tricky Business'
'Cries In The Wind'
'Rainbow Warrior'
'My Advice - parts 1, 2 and 3'

Como curiosidad ponemos decir también que la voz del narrador es de Christian Gálvez, si señores, el presentador de concurso televisivo Pasapalabra.



JUGABILIDAD

Una funcionalidad con gran utilidad que trae LittleBigPlanet es la opción de crear tus propios mapas y compartirlos en la comunidad para que otra gente se los pueda descargar, jugar y votar. Para poder crearlos y decorarlos necesitaras ir superando los distintos niveles que trae el juego y obtener muchas pegatinas para que nuestro mapa sea el más original y divertidos de todos.
El juego incluye también un tutorial al comienzo del juego que está totalmente en español y que deja bien claras las posibilidades de jugabilidad que incluye nuestro Sackboy.

El juego podríamos decir que se caracteriza por su gran jugabilidad, es el punto fuerte que trae. El juego incluye muchísimas misiones por completar; cada vez que completamos una pantalla una nueva aparece en nuestro mapa hasta que consigamos llegar al Carnaval de los Creadores, pero una vez que hemos acabado con todas las pantallas no hemos terminado con el juego, ya que tendremos que volver a realizar algunas de ellas hasta completar el 100% del nivel y así obtener todos los ítem del juego.

NOTA

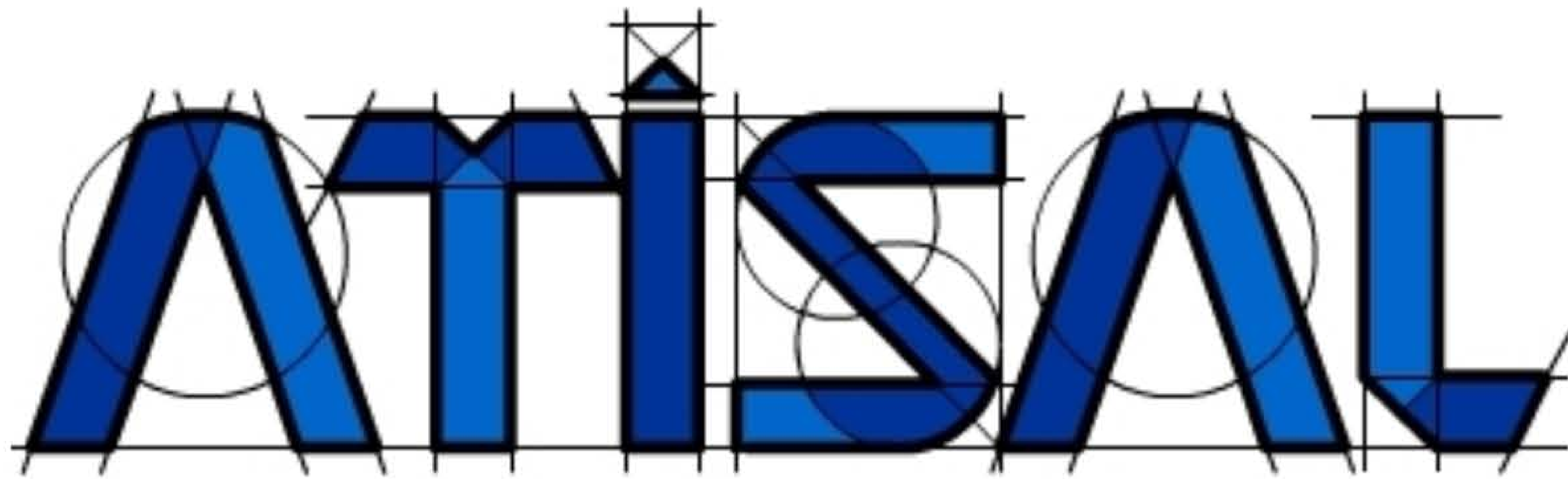
9.2

La duración del juego depende de nosotros ya que como hemos comentados tenemos más de 1 millón de mapas para descarga y probar; y más de 35 niveles que incluye íntegramente el propio juego.
Si no tuviéramos poco con los niveles que incluye el juego, siempre podremos acceder a la comunidad del juego donde la gente ya ha realizado más de 1 millón de niveles nuevos, de este modo el juego nunca acabará y la diversión no tendrá limites.
Un punto malo a destacar en esta versión para psp es que no incluye la opción de cooperativo como ocurría en PS3, que era algo que daba un nuevo rumbo a muchos de los niveles que incluía el juego.

CONCLUSION

A mi parecer el juego es muy bueno por ser una novedad en el mundo de los videojuegos con nuevo estilo gráfico, y por la cantidad de posibilidades a la hora de jugar. No es muy largo el modo historia pero no te aburrirás mientras dispongas de tiempo y conexión a internet para descargar nuevos mapas de otra gente.

CATEGORIA	PUNTUACION
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9,9
SONIDO	9
HISTORIA	8,5
TRADUCCION	10
NOTA FINAL	9,2





ANÁLISIS

MULTIPLATAFORMA

Call of Dutty: Modern Warface 2

Genero: Acción

Un año más, la franquicia Call of Duty regresa a nuestro tiempo de ocio para volver a dejar claro quién manda en la actualidad en lo que a juegos de acción online se refiere.

El año pasado, el estudio Treyarch, responsable de Call of Duty: World at War, supo rizar el rizo con el que Infinity Ward, en 2007, sentó las bases de lo que a todas luces es la evolución de Counterstrike, el omnipresente juego multijugador de Valve. Da la impresión de que las constantes rencillas entre ambas compañías, unidas sin remisión por la millonaria franquicia, hacen que nosotros, como clientes finales, seamos los beneficiados ya que son notables las mejoras que anualmente nos ofrecen.

En Call of Duty: Modern Warfare 2 asistimos a más y mejor de lo mismo en el apartado multijugador pero no así en la campaña que, siendo muy destacable, no supera a la del pasado año ofrecida por Treyarch cuya ambientación nos situaba en algunos de los frentes más conocidos de la Segunda Guerra Mundial.

Realizado por José Luis Egea

Enemigos Públicos

Una campaña no exenta de polémica (por motivos que no desvelaremos) es la que nos ofrece Modern Warfare 2. Continuando el guión de Call Of Duty 4 y a traves de dos historias paralelas protagonizadas por miembros de las SAS Británicas y los Rangers Americanos intentaremos poner fin al caos formado por Alexi Makarov, un traficante de armas, y su equipo de terroristas con el fin de imponer sus macabras directrices al mundo ¿civilizado?. El guión del juego supera con creces el de su precuela; bajo una lineal y épica narrativa visitaremos escenarios que en ocasiones mostraran un aspecto nunca antes visto; Afganistan, Brasil, Rusia, EEUU... la variedad de localizaciones es excelsa, algo que sin duda hace imposible que la monotonia en el desarrollo. Sirvan como ejemplos la lucha por capturar a Rojas, un aliado de Makarov, en un barrio de favelas en Rio de Janeiro o la fase que transcurre en una carcel del archipiélago Gulag donde debemos extraer a un prisionero, de como se deben crear unas sobresalientes puestas en escenas que para si quisieran millonarias producciones de Hollywood. Una historia inquietante, un desarrollo cinematográfico que va "in crescendo", inesperados giros argumentales... Modern Warfare 2 tiene todo lo necesario para sumergirnos en una odisea de acción a raudales muy notable. Lástima, su corta duración (5-6 horas) y su pobre final, lamentablemente, empañan el resultado final, aspectos ambos que Treyarch mejoró el pasado año ofreciendonos una historia tan buena o más que esta, una mayor duración y uno de las más épicas fases finales que se han podido vivir en la historia de los "first person shooters".





La III Guerra Mundial

Pocas serán las quejas que Infinity Ward y, más concretamente, su sobresaliente equipo de programadores podrán recibir de su última obra. Modern Warfare 2 es de lo mejorcito a nivel gráfico que se ha podido ver en esta generación. Unicamente si tenemos en cuenta a las vacas sagradas de Playstation 3 como son Killzone 2 y Uncharted 2: Among Thieves no podremos decir que se trata del techo técnico vivido en consola alguna a día de hoy.
Y es que sobre todo destaca la gran carga gráfica que soportan los escenarios sin prácticamente verse afectados por bajadas de imágenes por segundo. Escenarios estos que además veremos repletos de efectos visuales como los que emulan esponjosas columnas de humo, cegadoras explosiones, destellos de disparos, simulación de clima (lluvia, viento, nieve...), luces, sombras etc. Si a todo esto le sumamos el considerable tamaño de los mismos, el resultado es un marco incomparable donde interpretar esta sinfonia de plomo y polvora como pocas veces se han visto.
Ejemplar es también el detalle conseguido en los modelados de personajes y armas, el trabajo conjunto de grafistas y de expertos en lo militar han dado como fruto una perfecta recreación del vastísimo catálogo armamentístico que incluye el juego, mejorando el anterior título en calidad y en cantidad.

Todo tiene un precio y el grandioso apartado técnico de Modern Warfare 2 no es una excepción, si bien asistimos a un brillante despliegue visual, acusaremos en muchos momentos un excesivo "jagging" (los odiados dientes de sierra) en la mayoría de los polígonos que forman nuestro entorno a media y larga distancia, problema este que no empaña demasiado el resultado final y que podemos calificar sin temor a equivocarnos de sobresaliente. Además no penseis que esta delicia visual se limita a la campaña, las mil y una maneras de disfrutar Modern Warfare 2 con la comunidad online presenta la misma calidad gráfica que el modo monojugador.

La fluidez a la hora de mover el entorno gráfico es fundamental a la hora de una divertida experiencia jugable, y en el título que nos ocupa es tan gratificante y sencillo hacerse con los controles como viene siendo habitual en la saga. La precisión que nos ofrece el pad apuntando con el punto rojo, mira o teleobjetivo es tan satisfactoria como letal, os lo podemos asegurar.



Zimmer a la batuta

Tan bueno o más que su apartado visual, lo es el sonoro. Es toda una experiencia comprobar los distintos sonidos que emite al detonar el vasto arsenal que incluye el juego. Explosiones, gritos y voces en varios idiomas, estruendosas máquinas de guerra... todo suena de manera efectiva y contundente, tal y como nos tienen acostumbrados en las anteriores entregas. También excelente es el doblaje al castellano que incluye el juego, en el encontraremos conocidas voces de profesionales del sector que con su interpretación contribuyen a que nuestra inmersión en este nuevo episodio bélico sea mayor.
Conocido por sus composiciones para el cine, el músico alemán Hans Zimmer es uno de los artistas musicales más prolíficos de Hollywood. Gladiator, Black Rain, El Rey León (con la que consiguió su único oscar), El Caballero Oscuro... se cuentan por docenas las partituras del reconocido compositor para el celuloide. Activision e Infinity Ward han tenido la feliz idea de contratarlo para la banda sonora de Modern Warfare 2 y si bien no hay ningun tema que destaque sobre el resto, es de justicia reconocer que mr. Zimmer nos hace vibrar

Realizado por José Luis Egea

Operaciones Especiales

Alguna que otra crítica si que le ha llovido a Infinity Ward tras conocerse que la campaña no podría recorrerse en modo cooperativo, sobre todo teniendo en cuenta que el año pasado World At War si que incluia este atractivo añadido. No obstante, el hecho de que Modern Warfare 2 incluya el modo Operaciones Especiales dispensa a sus creadores de la falta antes comentada. Operaciones Especiales no tiene nada que ver con la campaña principal ni con el apartado multijugador, del que hablaremos despues; en este modo se nos proponen unas misiones con unos objetivos concretos que cumplir. Divididos en cinco bloques: Alpha, Bravo, Charlie, Delta y Echo, cada bloque nos presenta una mayor dificultad y distintas misiones que, si así lo queremos, podremos cumplir con la ayuda de un amigo. Dependiendo de la dificultad elegida, se nos otorgarán de una a tres estrellas que a su vez nos desbloquearan nuevas misiones que enfrentar. Os podemos asegurar que Operaciones Especiales os proporcionará un generoso número de horas a los mandos de vuestra Xbox 360, Ps3 o PC. Se trata de un añadido que podría perfectamente venderse como un contenido descargable aparte, tan de moda estos días, que se vendería muy bien. Chapeau, Infinity !!

A tiros con la comunidad online.

Se puede decir que Modern Warfare sentó las bases en 2007 de la evolución multijugador de los juegos de disparos en primera persona. Modern Warfare 2 nos lleva un pequeño paso más allá ofreciendonos 16 nuevos y espectaculares escenarios donde batirnos con la comunidad en sus 8 distintos modos multijugador competitivos. Más y mejor de lo mismo, las partidas de 8 vs 8 en las que nos vemos inmersos nos ofrecen más posibilidades de emboscar, guarecernos o acechar que nunca, del mismo modo que el mayor número de armas disponibles (pistolas, escopetas, rifles de asalto, explosivos...) y la elevada cantidad de nuevas ventajas hacen que nos devanemos los sesos buscando estratégias y combinaciones en la continua lucha por ascender en el escalafón militar, que esta vez nos deja subir hasta nivel 80.





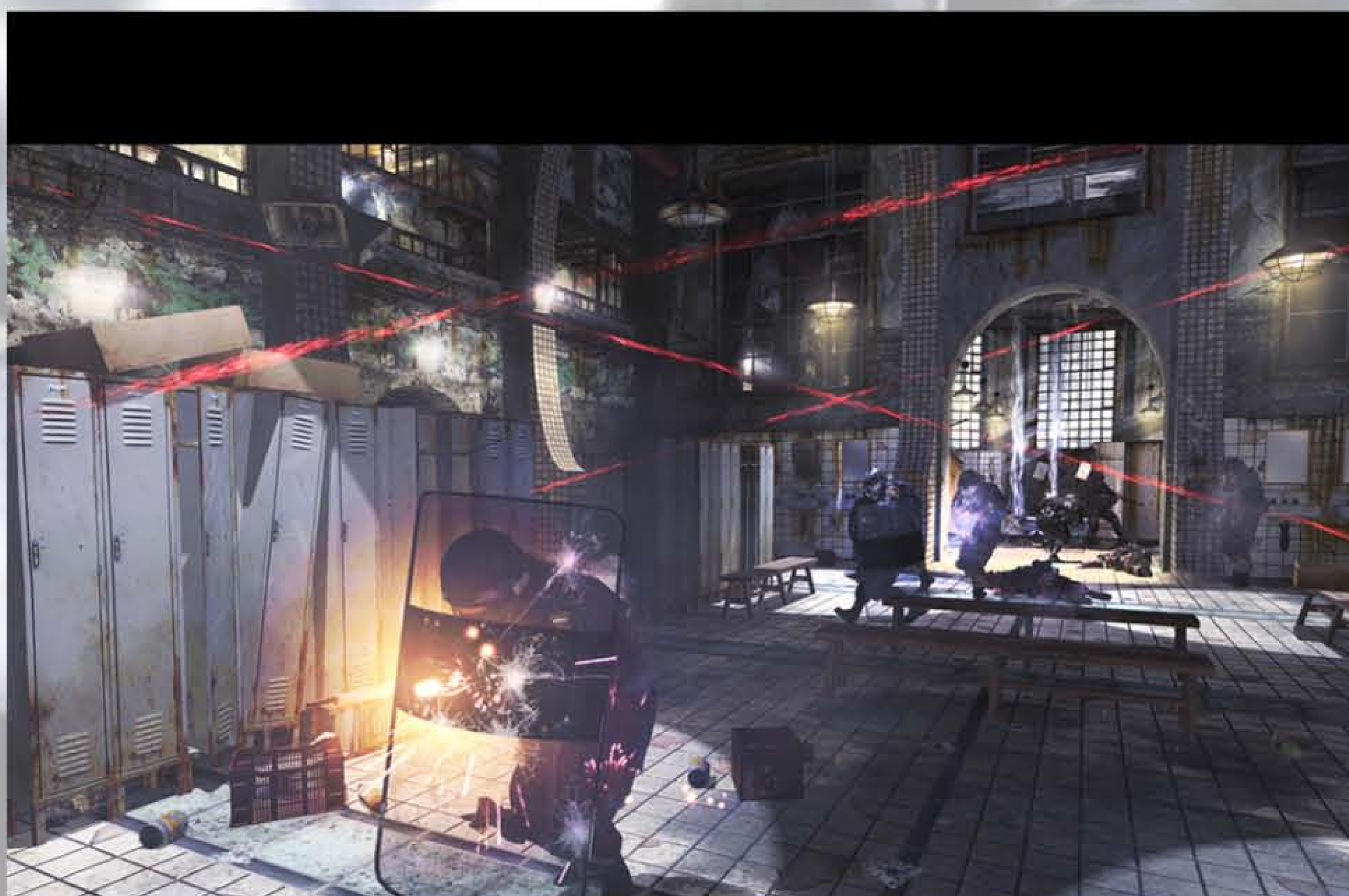
Y es que son muchas las novedades que incorpora Modern Warfare 2 en su faceta multijugador; por poner un atroz ejemplo, de entre las nuevas recompensas por racha de bajas destacamos el ataque nuclear, dicha barrabasada solo estará a nuestro alcance si logramos 25 bajas enemigas seguidas sin que nos maten, una vez lanzado el ataque no importará si nuestro equipo va perdiendo en el tanteo de puntos, ya que la bomba acabará con todo el mundo, dandonos a nosotros y a nuestros aliados como vencedores automáticamente.


Este año han sido, sin duda, los usuarios de PC los que han salido perdiendo en este apartado. La plataforma que vió nacer la saga ha sido castigada con la pérdida de los servidores dedicados, con la limitación de "solo" 16 jugadores por partida y con la dependencia exclusiva del tipo de juego "Matchmaking" solo usado en Xbox 360 y Ps3 hasta el momento. Una monumental decepción para los usuarios de PC.
Pero en fin, la fluidez, la solidez y los novedades en desafios, ventajas, arsenal y escenarios hacen otra vez de Modern Warfare 2 el punto de referencia en la competición online de este tipo de juegos.

Rizando el Rizo.

Un año más, Activision vuelve a arrasar con esta millonaria franquicia. Una muy buena campaña (aunque algo corta), un apartado multijugador que promete hacerse con el primer puesto en el ranking de los más jugados durante los próximos meses, el adictivo modo Operaciones Especiales y un soberbio acabado técnico hacen de Modern Warfare 2 una más que justificada compra para todo aquel que disfrutase de los anteriores juegos de la saga. Infinity Ward vuelve a ponerselo dificil a Treyarch, los responsables de la siguiente entrega de Call of Duty, confiamos en su buen hacer y esperamos sepan estar nuevamente a la altura de estos conflictos modernos.





XBOX 360

Lo peor

- Campaña algo corta.
- La pérdida de servidores dedicados para la versión PC.
- Respecto a lo visto en Modern Warfare, no evoluciona gran cosa.

CATEGORIA	PUNTUACION
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9
SONIDO	9
HISTORIA	8,5
TRADUCCION	9,5
NOTA FINAL	8,98

Lo mejor

- Técnicamente sobresaliente.
- El modo Operaciones Especiales.
- Los escenarios, excelentes tanto para la campaña como para multijugador.
- La puesta en escena de la campaña.
- Cantidad y variedad en ventajas, desafios y armas en multijugador.
- La ambientación actual del juego.

Realizado por Jose Luis Egea

NOTA

9

PSP3



ANÁLISIS

Ratchet & Clank Atrapados en el Tiempo

Genero: Plataforma

Historia

Ratchet & Clank: Atrapados en el Tiempo, el último juego lanzado por Insomniac Games, continúa la historia donde finaliza En busca del tesoro, cerrando la trilogía que empezó en PlayStation 3 con Atrapados hasta los Dientes. Con Clank atrapado a manos del Doctor Nefarius en el Gran Reloj del Universo, tras ser raptado por los Zony. Ratchet parte en busca de su compañero acompañado por el capitán Qwark.

Alternaremos entre los dos héroes, con Clank aprendiendo el funcionamiento del Gran Reloj y Ratchet recorriendo la galaxía en su busca.
Durante el transcurso del juego nos cruzaremos con nuevo personajes, como el general Azimuth, antiguo amigo del padre de Ratchet, o el encargado de mantenimiento del Gran Reloj.

Realizado por Alejandro Abad

Gráficos

El apartado gráfico de Atrapados en el Tiempo es excelente, con unas texturas muy buenas, con las que podremos ver incluso el pelo en la piel del protagonista. Los escenarios destacan por su tamaño y profundidad, además de tener un magnífico diseño.

Los efectos, como el fuego o el agua por poner un ejemplo, son la única pega del apartado gráfico. A pesar de no ser malos, en absoluto, desentonan un poco con la indudable calidad que vemos en el resto de los escenarios.



Sonido

En cuanto al partado sonoro debemos distintir entre la música y el doblaje. Respecto a la música, el resultado es más que bueno, con buenos temas que se integran a la perfección en el desarrollo del juego. Así escucharemos temas de tinte más épico mientras recorremos selvas alienígenas, o temas con sonidos mecánicos mientras exploramos la nave de uno de los esbirros del Doctor Nefarius. Todo esto acompañado por unos efectos sonoros muy variados y que cumplen a la perfeccioón su función.



Sin embargo, uno de los puntos en que más destaca este títuo es precisamete el doblaje. Al igual que el resto de títulos de la saga, Atrapados en el Tiempo está doblado al castellano. La calidad de este doblaje es inmejorable, con unos diálogos magníficos que destilan el sentido del humor típico de Ratchet & Clank. Este sentido del humor no sólo será patente en las escenas cinemáticas, sino también durante el juego, pudiendo escuchar frases como "Esto es una broma", "¿Quieres una galleta?" o "Vengo en son de paz", mientras somos objeto de una lluvia incesante de balas y esquivamos sierras mecánicas gigantes. En definitiva, el doblaje de este juego es una de sus principales virtudes, totalmente inmejorable.



Jugabilidad

La separación entre Ratchet y Clank marca profundamente el desarrollo del juego. Durante la mayor parte del juego usaremos a Ratchet, en fases donde predomina la acción, con puzzles sencillos. Para avanzar a lo largo de esta aventura contarémos con un arsenal de armas que podremos modificar a nuestro gusto, tanto en diseño como en su rendimiento. Estas armas irán mejorando según vayamos aniquilando a nuestros enemigos.

Sin embargo, uno de los puntos en que más destaca este títuo es precisamete el doblaje. Al igual que el resto de títulos de la saga, Atrapados en el Tiempo está doblado al castellano. La calidad de este doblaje es inmejorable, con unos diálogos magníficos que destilan el sentido del humor típico de Ratchet & Clank. Este sentido del humor no sólo será patente en las escenas cinemáticas, sino también durante el juego, pudiendo escuchar frases como "Esto es una broma", "¿Quieres una galleta?" o "Vengo en son de paz", mientras somos objeto de una lluvia incesante de balas y esquivamos sierras mecánicas gigantes. En definitiva, el doblaje de este juego es una de sus principales virtudes, totalmente inmejorable.

Para adquirirlas necesitaremos recopilar guitones (la moneda del juego, tuercas y tornillos como en resto de los juegos de la saga), que estarán presentes en todos los niveles, en cada muerte de un enemigo, y en cada objeto del escenario que podemos romper o hacer volar por los aires.

Alguno de los ejemplos de las armas que vamos a usar a lo largo del juego:

•Señor Zurkon: Un robot flotante que nos acompaña humillando a nuestros enemigos y defendiéndonos de ellos.

•Soniceructor: un arma que lleva incorporado un Xenegota modificado geneticamente que al disparar lanza su demoledor grito de apareamiento.
•Guante Molatrón: es una herramienta que lanza una bola de discoteca que hará que nuestros enemigos se pongan a bailar, dándonos tiempo para matarlos de la manera que queramos.

•Dinamo de Asolación: nos permitirá lanzar una carga de energía y controlarla con el Sixasis.

•Pistola Constructo y Bomba Constructo: nos ayudarán a liquidar a nuestros enemigos disparando o lanzando bombas.



A lo largo del juego Ratchet irá consiguiendo nuevo equipo que le permitirá acceder a nuevas habilidades y llegar a nuevos sitios donde antes no podía.
Las pantallas donde usamos a Clank se centran más en los puzzles. Deberemos reparar la anomalías temporales que hacen peligrar el funcionamiento del Gran Reloj, a través del cual nos moveremos gracias a nuestras propias grabaciones temporales.

Cuando vayamos con Ratchet de sistema estelar en sistema estelar, nos pondremos a los mandos del Afelión, la nave de nuestro héroe peludo. Con Afelión podremos defendernos de los naves invasoras del Doctor Nefarius, realizar pequeñas misiones como remolcar pequeñas naves paradas en el espacio o explorar pequeños planetoides en cada sistema solar en busca de mejoras para nuestras armas o de los zonis perdidos por el universo.

NOTA

8.6



Conclusion

El apartado gráfico de Atrapados en el Tiempo es excelente, con unas texturas muy buenas, con las que podremos ver incluso el pelo en la piel del protagonista. Los escenarios destacan por su tamaño y profundidad, además de tener un magnífico diseño.

Los efectos, como el fuego o el agua por poner un ejemplo, son la única pega del apartado gráfico. A pesar de no ser malos, en absoluto, desentonan un poco con la indudable calidad que vemos en el resto de los escenarios.

CATEGORIA	PUNTUACION
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9
SONIDO	9
HISTORIA	8,5
TRADUCCION	9,5
NOTA FINAL	8,975

ATISAL



Queridos atisales nos hemos dado cuenta que en el anterior número tuvimos un problema y algunos de personajes de los rayman rabbits se nos han escapado.

Nos gustaría que nos ayudarais a encontrarlos y que nos dijerais en el post de esta revista ¿donde estan? y ¿cuantos son?

¿Seguro que encontrareis todos?

CREATIUS FUTURE







PC

ANÁLISIS

Sims 3

Genero: Simulación

Aún recuerdo cuando el primer The Sims salió al mercado y todos nos regocijamos con lo adictivo y simple de su jugabilidad. Will Wright había revolucionado nuevamente la industria de los juegos y, además, llenó a Electronics Arts de dinero con las millones de ventas que logró. Años después tuvimos la posibilidad de jugar la secuela. Además de los evidentes cambios, se sentía igual que el anterior, aunque un poco más pulido.

Primero que notamos al iniciar el juego es que, aunque el modo de edición sigue siendo muy similar, los Sims 3 apuestan por una renovación gráfica. Hay muchas opciones para darle una personalidad específica al Sim. Esto lo puedes hacer eligiendo las características de una amplia lista con gran variedad. Aquí puedes determinar sus gustos, sus aspiraciones, sus defectos y virtudes. Hay nuevas y realistas personalidades, puedes elegir entre docenas de rasgos personales y combinarlos de manera divertida. La combinación de rasgos que elijas es muy variada ya sea valiente, artístico, solitario, perfeccionista, romántico, patoso, paranoico, y mucho otros rasgos divertidos que te ayudarán a formar el comportamiento de tus Sims y como interactuar entre ellos.

También debes elegir una carrera y especialización, puedes modificar cada una de las partes que conforman la cara o elegir alguna de las combinaciones ya predefinidas por si no eres muy ducho en la materia. También ha aumentado las clases de ropa, ahora todas y cada una de las prendas que te pones tienen la posibilidad de aplicarle tanto una textura personalizada como estándar. Los objetos han ganado en detalle y en efectos, ya no serán tan planos.

Esto no determinará los trabajos que puedas conseguir, pero sí el objetivo profesional al que aspirará tu Sim. Es una fortuna que lo hayan agregado, porque muchas veces al jugar se siente una falta de progreso o de objetivos a cumplir. Para solucionar este problema existe un sistema de promesas que puedes hacerle a tu personaje. Esto aparecerá aleatoriamente en una ventanita y puedes tener hasta cuatro a la vez. Lo que hace es tener objetivos a corto plazo, por ejemplo, tocar la guitarra en el parque, llegar al próximo nivel en la carrera o socializar con más personas.

Esto ayuda a que la jugabilidad no sea tan monótona, ya que siempre tienes pequeños objetivos que alcanzar. Además, mientras más hagas mejoras la calidad de vida general del Sim.



Realizado por Cristina Usero

Referente a la música siguen el mismo estilo que los dos juegos anteriores, melodías muy reconocibles como el tema principal otra vez revisado para la ocasión pero con la misma tonadilla de siempre. Nuestros queridos sims siguen sin hablar un idioma reconocible que no sea el Simlish, algo que los hace especiales. Por otro lado hay que destacar que el juego está completamente en español. La jugabilidad si que ha experimentado cambios importantes, en primer lugar las necesidades de nuestros sims siguen presentes, pero han pasado a un segundo plano, cosa que en los Sims 2 era vital para proseguir en el juego. Ahora se basa más en el disfrute del jugador y la interacción del Sim con el mundo que le rodea.

En Los Sims 3, cuando tu Sim esta en el trabajo no puedes verlo, pero sí puedes determinar a qué aspecto le presta más atención. Por ejemplo, mi Sim estaba siguiendo una carrera musical y, entre las cosas que podía hacer a diario estaban: trabajar normalmente, sin gastar demasiadas energías; trabajar duro, camino directo al stress y a la promoción; conocer a los músicos, para subir el medidor social y conocer las personas con quien trabajas y otros más aspectos que depende según el trabajo. Es decir que puedes dividir tu tiempo en el trabajo para cumplir distintas necesidades.

Las amistades y encontrar pareja o casarse es mucho más fácil que en los anteriores juegos de los Sims, por lo que ahora planteará un menor reto a la hora de mantener cosas personales, es mucho mejor tener más tiempo para explorar las diferentes tareas o acciones que se nos presenta. Ahora todo el barrio envejece con nosotros, es decir, ya no veremos al típico vecino joven como un roble y nosotros viendo el paso del tiempo, todo el barrio es "nuestra" partida.



Aunque para los que les gusta disfrutar de un protagonista bastante tiempo no tendrá que recurrir a los trucos o pociones de alguna expansión, ahora desde las propias opciones señalamos la esperanza de vida de nuestros Sim, pudiendo hasta desactivar la muerte. Otro aspecto que ha cambiado es el trabajo. Aún lo consigues por los mismos medios, ya sea el periódico o mediante Internet. También puedes conseguir trabajos de medio tiempo, para ganar más dinero en los momentos que no tengas que estar trabajando.

En el juego se incluye una nueva personalización sin límites en la que puedes construir el hogar de tus sueños y diseñar una casa a la última. Personalizando todo desde suelos a flores, pasando por elementos decorativos y sofás, hasta papel pintado y estores. Es fácil y divertido cambiar colores y estampados, dándote infinitas opciones de personalización. O puedes elegir poblar tu vecindario con edificios y muebles pre-diseñados. Tus Sims podrán vivir en una lujosa mansión, un moderno pisito de soltero, una casa familiar de ensueño o en una encantadora cabaña.

2 JUNE TheSims3.ea.com.sg



Debo admitir que al principio me sentí intimidada por la cantidad de cosas que había para hacer, afortunadamente en ningún momento el juego te castiga por no hacer ciertas cosas y te deja ir aprendiendo lo esencial a tu velocidad. En ese aspecto, Los Sims 3 siguen siendo igual de "accesibles" que los anteriores, pero en cuanto a contenido se ha multiplicado de forma tal que intimida al jugador mas experto.

Entre otros cambios, la economía del mundo parece un poco más dura y ahora es mucho más difícil llegar a tener una buena cantidad de dinero, por lo que al principio seguramente vivirás como un vagabundo. De todas maneras, es por esa misma razón que cumplirle la promesa de comprar un ordenador es todo un logro y casi te pone más feliz que a tu Sim.

Como hemos dicho en este juego la interacción con el entorno es mucho más interesante que antes, ahora nuestro Sim con su sistema de deseos podrá ir a casa haciendo footing o en bicicleta, visitar a otros sim, pedirles dinero, robar... toda una gama de acciones novedosas. La gran baza de esta nueva iteración es precisamente esa libertad de explorar la ciudad libremente.

Mientras que antes salíamos de casa y nos plantábamos directamente en el lugar de destino, ahora tenemos la posibilidad de darnos un paseo hasta donde queramos llegar. Esto incluye algunas sorpresas bastante simpáticas como una zona del valle con monolitos prehistóricos, pinturas rupestres y la recolección de minerales que podemos encontrar en distintas áreas.

Con toda la tecnología que tenemos era obvio que íbamos a tener toda una ciudad virtual para visitar, pero para nuestra sorpresa, el territorio es muy pequeño. Aunque con gran variedad de lugares para visitar. Es una pena que no hayan aprovechado al máximo el potencial del juego y nos quedemos con una ciudad que se puede recorrer en pocos minutos. También me ha sorprendido gratamente que a pesar de requerir un ordenador potente no necesite lo último en tecnología lo que amplía el abanico de jugadores que pueden acceder a él sin comprarse o ampliar su ordenador. Es bastante impresionante ver como algunas transiciones que en el anterior juego era mediante cargas ahora es simplemente automático con un Zoom bastante fluido, un ejemplo es pasar de la vista de ciudad a una casa en concreto.



Por lo demás el juego no ha cambiado en exceso, seguimos guiando a nuestras creaciones con el ratón marcándoles donde queremos que vayan o con qué interactuar. Es gratificante ver como Los Sims 3 han tenido mucho más contenido que sus predecesores. En definitiva , me he llevado una grata sorpresa.

NOTA

8.8

Lo Bueno:

- Graficos nuevos
- Gran optimización
- Buen rendimiento
- No necesita un PC exagerado
- El nuevo sistema de Ciudad
- Personalización TOTAL
- Poder hacer vídeos

-Todos los objetos y rasgos pueden modificarse manualmente, por lo que las posibilidades son infinitas. A través del portal se pueden compartir las creaciones de los usuarios.



Lo Malo:

- Falta de interacción con tiendas de la ciudad
- Quizás la simplificación

-Las elipsis. Seguimos sin poder ver a nuestro Sim mientras trabaja.

Conclusión

-Más fluido, más bonito y más creíble. Aunque, Los Sims 3 evolucionan inteligentemente y ofrecen una experiencia mucho más completa.







ANÁLISIS

Jack and Daxter The Lost Frontier

Genero: Plataforma

Realizado por Bibiano Ruiz

Historia

Una nave espacial, dos criaturas de puntiagudas orejas y un comadreja llamada Daxter esto lo que podemos ver al comenzar esta primera entrega la saga Jak and Daxter por primera vez para la portable de sony.
Este juego es una continuación de la última aventura de Jak and Daxter aunque sin ningún problema se puede comenzar esta sin haber jugado a las anteriores.

El mundo muere lentamente así se han unido en una peligroso y desenfrenada misión Jack, nuestro personaje protagonista con el que iremos avanzando en la gran mayoría de pantallas, Kiera , la guapa compañera que estará inmersa en su búsqueda por la sabiduría y conjurar la oscura amenaza que se cierne sobre su mundo y Daxter el peludo compañero de Jack que irá ayudándonos durante el desarrollo del juego y incluso se transformará algunas veces en un temible y monstruoso Daxter para resolver los problemas más difíciles.

Comenzamos siendo emboscados por un grupo de piratas que quieren robarnos el eco (que no tenemos) y deciden que como compensación por no disponer de nada se llevarán a Kiera.
Jack se lanza brutalmente sobre el jefe de los piratas (Fenix) y comienzan una batalla sobre la nave espacial; en aquel momento Daxter decide ayudar pero su ayuda tan solo sirve para agujerer el tanque de combustible y que los piratas escapen, eso sí, al menos sin Kiera.
Nuestros compañeros irán en busca del eco oscuro, un extraño y misterioso mineral con el cual obtienen energía para hacer funcionar sus naves, y con el cual Jack irá consiguiendo increíbles superpoderes que nos irán desvelando a lo largo de la aventura.

También iremos descubriendo que no solo nos encontramos con que gracias al eco oscuro podremos obtener otros colores, los cuales darán unos poderes totalmente distintos y primordiales para pasarnos el juego a nuestro personaje.
Los tipos de eco-poderes que existen tienen dos funciones cada uno; una específica, las cuales solo funcionar en algunos puntos del juego donde estas zonas estarán marcadas con un circulo de luz y las de libertad, las que sirven para usarlas en cualquier momento, aunque algunas de ellas no nos servirán de mucha ayuda en esos casos como puede ser el eco-poder verde.
Los tipos disponibles son:
-Rojo.– Lanzaremos una bola de energía la cual podremos explotar a distancia y hacer que genere una fuerte explosión que hará gran daño a nuestros enemigos.
-Amarillo.- Realizaremos un potente salto con el que llegaremos a lugares imposibles de acceder de otra forma.
-Azul.- Haremos que el tiempo se ralentice y de esta forma podremos pasar por peligrosos lugares que otra circunstancia no podríamos ni acercarnos.
-Verde – Elevaremos columnas de eco para poder saltar sobres ellas y esquivar peligros que nos vayamos encontrando.
Durante el juego tendremos la posibilidad de pelearnos con una gran variedad de criaturas, hacer competiciones de naves espaciales, resolver mapas y ver secuencias de vídeos que nos irán desvelando paso a paso la historia que guarda este mundo.



El juego consta de tres tipos de fases:

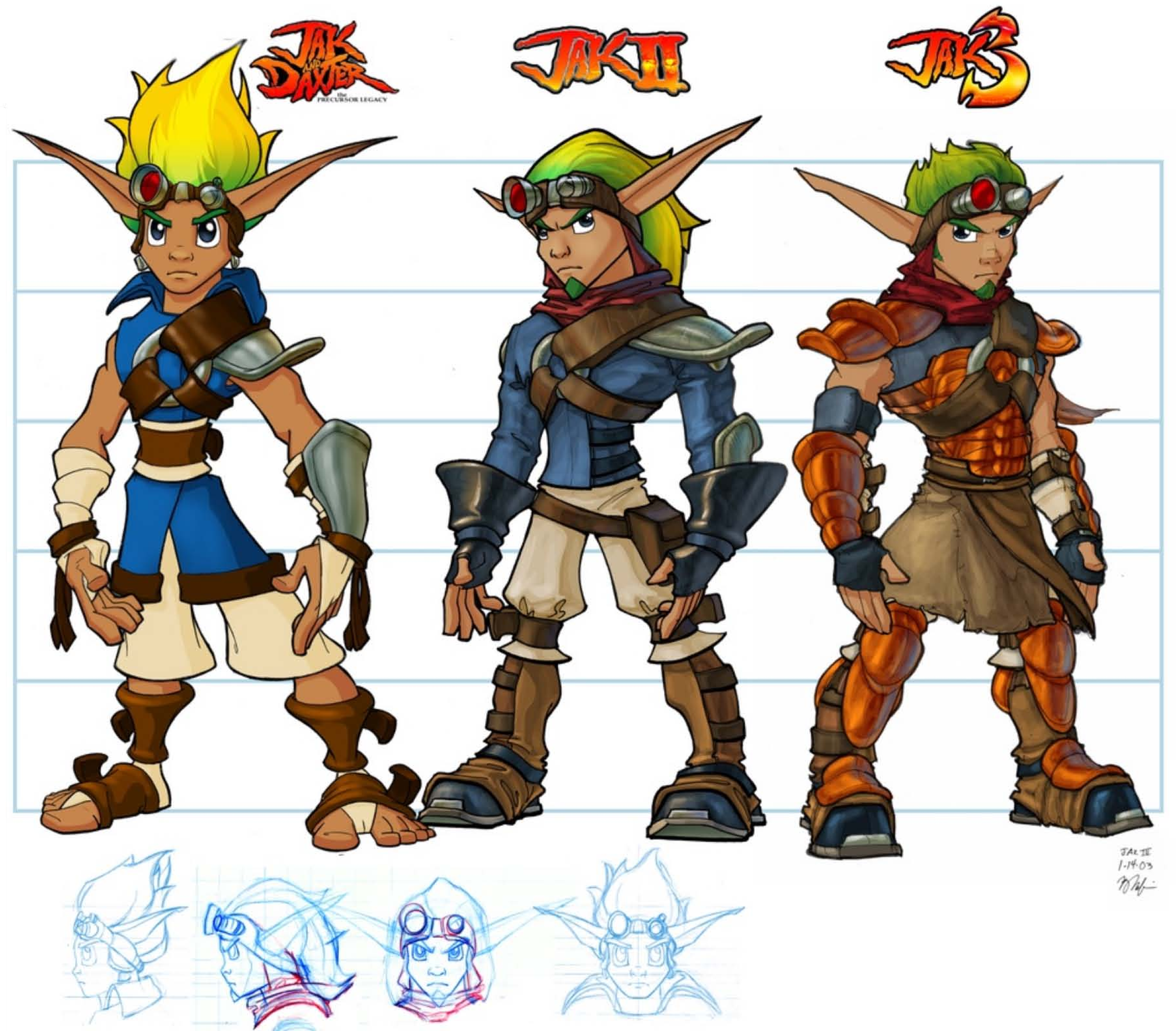
-Fases de vuelo:

Aquí nuestros personajes tomaran el control de las distintas naves personalizables que incluye el juego para hacer diferentes misiones o combates. Cada vez que destruimos una nave enemiga nos darán puntos para hacer futuras modificaciones a nuestra nave. Dentro de esta fase incluso podríamos diferenciar tres subtipos:

-> misiones de persecución: Tendremos que perseguir a un enemigo para cumplir nuestro objetivo. Una de las posibilidades que tendremos en algunas de ellas es lanzar a Daxter para que desmonte parte de la nave y así hacer que esta caiga o sea más fácil de alcanzar.

-Fases de Jak:

En estas fases son las típicas de plataformas: matar enemigos, darles golpes hasta que no se tengan en pie. En algunos casos tendremos que superar pequeñas misiones al estilo God of War, pulsando una combinación de teclas para que nuestro personaje haga lo posible por superar el reto



->misiones de combates: Destruye cuantas navez puedas y algunas veces tendremso que hacer en un tiempo determinado.

-> misiones de busqueda: Nos mandaran buscar un objeto lejos de donde estamos, y en nuestro camino encontraremos naves enemigas que intentarán destruirnos.

-Fase Daxter Oscuro

Durante el juego Daxter se cae a través de una abertura en el suelo, viene a caer en una sala que contiene eco. El pobre Daxter no puede evitar que una ola de eco oscuro lo empape entero y consecuencia de ello se transforma en un temible Daxter oscuro, mucho más grande, más poderoso, más feo y menos gracioso, pero que tiene unos poderes capaces de matar al enemigo más temible.



Sonidos

La verdad es que en lo que se refiere a sonidos, no podemos darle una alta puntuación ya que durante el juego no encontraremos ninguna canción. En el desarrollo del juego tan solo nos bastaremos con el sonido que pueda hacer nuestro personaje al moverse, los elementos del juego y la interacción de unos objetos con otros. El juego pierde bastante emoción a la hora de jugar las pantallas por culpa de esto y se algunas veces se hacen un poco monótonas.

La traducción es 100% en castellano y como siempre eso es de agradecer; aunque la voz de Daxter no es precisamente la que más favorece al personaje ya que parece demasiado infantil a la hora de escucharla. Las voces de los demás personajes se ajustan perfectamente a su carácter y como hemos dicho podemos jugar sin problemas por todo está en castellano.

Gráficos

El juego contiene gran variedad de mapas y muy bien definidos. Los creadores de Jack and Daxter se han portado muy bien con nosotros al darle una gran calidad gráfica a este juego.
El fuerte que podríamos ver en lo que se considera a los gráficos son los efectos de las magias que incluye, ya que cuando hacemos uso de los distintos ecos que se encuentran a lo largo de la aventura iremos consiguiendo variados poderes.

Los mapas son muy amplios y detallados desde una simple planta del suelo al movimiendo del agua al caer. Los gráficos de los personajes y sus enemigos también están bastante bien, muchos detalles, distinto color o luminosidad a los objetos utilizables y gran variedad de colores en los distintos mapas.





Jugabilidad

La jugabilidad por mi parte sería un poco floja ya que cuando vamos avanzando en las pantallas, si decidimos volver atrás o realizar alguna tarea que se sale del argumento la cámara no nos ayuda mucho. Muchas de las pantallas cuando comenzamos a saltar por piedras, colgarnos de aceros que salen de las paredes e incluso usamos nos poderes para superas algunas pruebas, a la hora de volver atrás para investigar o para recoger algo que se nos ha olvidado nos cuesta mucho ver el camino que hemos recorrido a causa de la cámara.
El único movimiento que puede realizar con la cámara será un giro de 360º perpendicular al suelo sin opción de mirar abajo o arriba, con lo que una vez que estamos en una colina no podremos ver las piedras por las que hemos saltado para llegar arriba, tendríamos que arriesgarnos a morir saltado al vacío.

NAUGHTY DOG PRESENTS ... COMING SOON ON PLAYSTATION 3

Una cosa curiosidad que podemos destacar es que cuando conseguimos una especie de huevos de navidad podemos cambiarlos por secretos del juego, de esta manera consiguen que una vez acaba la misión tengamos que repasar nuevamente los mapas con la función de buscarlo. Algunos de los secretos que trae el juego son:

-Hacer que la cabeza de Jack aumente considerablemente
-Ponerle perilla, barba o bigote
-Desbloques nuevas funciones de juego
-Y muchas más…

Durante el juego según vamos superando misiones y obteniendo material, podremos conseguir un mejor equipo, nuevas naves y nuevas armas. Podremos obtener cinco tipos de naves (el Hellcat , el sky rider, el interceptor, el bombardero y el gunship) y sus correspondientes armas (ametralladoras, electrecidad, cañon volcánico, misiles rastreadores, torpedos).

Conclusión

Si deseas tener variedad de jugabilidad te recomiendo el juego ya que puedes recorrer pantallas saltando por distintas partes, podrás pelear con diferentes enemigos y monstruos finales e incluso pilotar naves espaciales para hacer competiciones de disparo y velocidad.
Si lo que buscas es una buena banda sonora que te acompañe durante el juego o un movimiento sorprendente del personaje y de la cámara para observar hasta el último detalle del juego lo siento pero esto brilla por su ausencia.

NOTA
7.7

CATEGORIA	PUNTUACION
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	7
SONIDO	5
HISTORIA	8,5
TRADUCCION	9
NOTA FINAL	7.7

ATISAL



Descarga el número anterior de la revista en:
http://atisal.com/tags/creative-future

Windows 8 en 2012



Windows ~~7~~ 8

Un nuevo rumor nos llega desde los pasillos de Microsoft. Windows 8, el próximo sistema operativo de Microsoft, ya podría encontrarse en desarrollo, lanzándose al mercado en algún momento del 2012, justo tres años después del lanzamiento de Windows 7.

Además, Windows 8 podría abandonar definitivamente el soporte de 32 bits, optando ya por los 64 bits y dándole soporte en el núcleo para procesadores de 128 bits.

Especificaciones Google NetBook



Un nuevo rumor ha llegado antes de finalizar el año, y se trata de las posibles especificaciones del netbook que estarían preparando los chicos de Google.

Este netbook contaría con un procesador ARM, una gráfica Tegra 2 de Nvidia, una pantalla multitouch de 10,1 pulgadas, disco duro SSD de 64 GB, 2 GB de Ram y una batería de 4 ó 6 celdas. Además vendría con conexiones Ethernet, WiFi, 3G y Bluetooth, GPS (opcional) por un precio inferior a los 300 dólares.



Servicios de Pago en PlayStation Network



PLAYSTATION®
Network

Este mes de ha filtrado una supuesta encuesta Sony, en la que pregunta a sus consumidores si estarían dispuestos a pagar, y cuánto, por tener acceso a contenidos premium en la PlayStation Network.

Estos servicios tendrán dos maneras de pago: un único desembolso de entre 20 y 60 dólares anuales (de 14 a 41 euros) en función del paquete que escojamos, o mediante el pago mensual de 6 ó 9 dólares mensuales (4,20 ó 6,30 euros). Con ello, accederíamos a las siguientes mejoras en la red de PlayStation Network:



- **Acceso prioritario al servicio de Atención al Cliente**
- **Ventajas exclusivas con otras marcas de Sony**
- **Ampliación de la garantía de la consola a 3 años**
- **Acceso a juegos en fase beta**
- **Acceso adelantado a los contenidos de la PlayStation Store**
- **Acceso compartido a demos de juegos**
- **Prueba completa de juegos durante la primera hora**
- **Acceso gratuito a clásicos PSOne, PSP Minis, y temas PS3/PSP**
- **Desafíos de usuario a usuario**
- **Tokens**
- **Descuentos en la PlayStation Store**
- **Contenidos exclusivos para miembros Premium**
- **Alertas de Trofeos**
- **Acceso a Netflix sin disco**
- **Recompensas por fidelidad**
- **Acceso completo a Facebook**
- **Almacenamiento online de partidas**
- **Servicio online de Música y Vídeos**
- **Acceso a televisión online, como Hulu**

	Option 1	Option 2	Option 3	Option 4	None
Customer Service Priority Access	Customer Service Priority Access		Customer Service Priority Access	Customer Service Priority Access	
Exclusive Experiences with Sony Brands		Exclusive Experiences with Sony Brands	Exclusive Experiences with Sony Brands	Exclusive Experiences with Sony Brands	
Extended Console Warranty 3 Years	Extended Console Warranty 3 Years				
Access to Beta Games	Access to Beta Games		Access to Beta Games	Access to Beta Games	
Early Access to All Store Content					
Member Demo Sharing of Full Game		Member Demo Sharing of Full Game	Member Demo Sharing of Full Game		
Cross-game Voice Chat Access	Cross-game Voice Chat Access	Cross-game Voice Chat Access	Cross-game Voice Chat Access		
Full Title Trial - 1st Hour Is Free	Full Title Trial - 1st Hour Is Free	Full Title Trial - 1st Hour Is Free		Full Title Trial - 1st Hour Is Free	
Token Wagering			Token Wagering	Token Wagering	
User-to-user Challenges	User-to-user Challenges		User-to-user Challenges	User-to-user Challenges	
Free Access to PSOne Classics, PSP Minis, and PS3/PSP Themes		Free Access to PSOne Classics, PSP Minis, and PS3/PSP Themes			
Discounts on Store Content		Discounts on Store Content			
Member Only In-game Content		Member Only In-game Content			
Trophy Alerts	Trophy Alerts			Trophy Alerts	
Cloud Storage Space for Games	Cloud Storage Space for Games	Cloud Storage Space for Games			
Online Music Service	Online Music Service		Online Music Service		
Online Music Video Service	Online Music Video Service	Online Music Video Service			
Automatic Downloads and Updates	Automatic Downloads and Updates	Automatic Downloads and Updates		Automatic Downloads and Updates	
Loyalty Program Rewards	Loyalty Program Rewards		Loyalty Program Rewards		
Facebook Connectivity		Facebook Connectivity			
Catch-up TV	Catch-up TV				
Netflix Access Without Disc	Netflix Access Without Disc				
Annual Price	$69.99	$69.99	$29.99	$69.99	
Monthly Price	$9.99	$9.99	$4.99	$9.99	
	Select one	Select one	Select one	Select one	☐

Posibles filtraciones de Sony





El Emulador de Playstation 2 no se desvelara hasta finales de 2010. Sony seguirá apoyando la PlayStation 2 hasta su anuncio.

Emulador de PSP para PS3, donde se conectará vía PSPGo/PSP 4000 a la Playstation 3 a través de Bluetooth, y jugaremos con el Dualshock.

Sony sí estaría trabajando en un último rediseño de PSP, conocido como PSP 4000, y lo veríamos durante el 2010.

Microsoft: La consola lanzará Natal con mas apoyo que el motion controller de PS3.

Nintendo: El año que viene solo se basará en el lanzamiento de Mario y Zelda.

Nuevo SDK para la captura de movimiento, que ha sido mejorada.

Sony podría pasar del Cell para la PlayStation 4

Tras el anuncio por parte de IBM que dejaba de trabajar en el sucesor de Cell, el actual procesador de la PlayStation 3, los diarios nipones informan que Sony podría estar buscando alternativas a este procesador para su próxima PlayStation 4.

Aunque en un principio Sony pensó en incluir la tecnología Larrabee de Intel, al no llegar a la potencia de proceso exigida la descartó. La segunda opción era mejorar Cell, mediante una unidad central mejorada bautizada como SPU2.

Pero todo parece apuntar a que Sony estaría estudiando la opción de diseñar un procesador con configuración multi-core, parecido al que actualmente usa XBOX 360. Esta arquitectura tendría el fin de facilitar el desarrollo de juegos.



Los equipos

seviandaluz

Olympic de Almeria

Uniformes





Resumen

0 - 1	Jan Moons	6'
0 - 2	Bruno Bagão	30'
0 - 3	Nuno Vieira Dias	41'
0 - 4	Bruno Bagão	61'
0 - 5	Lucien Zurbuchen	83'
	[illegible]	84'
	[illegible]	86'
	Angel Mora	80'
	Lucien Zurbuchen	35'
	[illegible]	70'
	Bruno Bagão / Stefano Vieri	75'

hattrick hattrick hattrick

TODO EL MUNDO MERECE TENER SU PROPIO EQUIPO DE FÚTBOL

España » XI.3991

Liga: XI.3991 (199981)

 11 de 11

	Equipo	PJ	G	E	P	GF	GC	±	Ptos
1.	Winners04 Esperando	9	8	0	1	30	8	22	24
2.	Olympic de Almeria	9	7	0	2	50	11	39	21
3.	UD DUNAS	9	7	0	2	38	13	25	21
4.	PortosinPk	9	6	0	3	35	18	17	18
5.	KOTABILBO	9	3	1	5	14	24	-10	10
6.	wakillas	9	2	2	5	19	36	-17	8
7.	Bernabeu F.C	9	1	1	7	14	38	-24	4
8.	seviandaluz	9	0	0	9	3	55	-52	0

Jornada anterior	
UD DUNAS - wakillas	5 - 3
Winners04 - PortosinPk	1 - 3
Olympic de Alm - seviandaluz	6 - 2
KOTABILBO - Bernabeu F.C	2 - 0

Próxima jornada
KOTABILBO - UD DUNAS
wakillas - Olympic de Almeri
seviandaluz - Winners04
Bernabeu F.C - PortosinPk

Añadir todos a HT Live



HTTP://HATTRICK.ORG/

AVANCES

En esta ocasión os traemos dos listas de novedades, ya que de momentola revista será bimensual.

Enero y febrero serán unos meses explendidos para para obtenernuevos juegos, no habrá tantas novedades como pasó en diciembre yque si podremos conseguir titulos bastatnes buenos.

Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

Novedades para Enero

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
07/01/2010	Borderlands: Mad Moxxi's Underdome Riot	PS3, 360, PC	Acción
08/01/2010	Bayonetta	PS3, 360	Acción
15/01/2010	Vancouver Olympics 2010	PS3, 360, PC	Deportes
19/01/2010	Dark Void Zero	DS	Acción
22/01/2010	Think: Mente sana en cuerpo sano	WII	Puzzle
22/01/2010	Dark Void	PS3, 360, PC	Acción
22/01/2010	Resident Evil Archives: Resident Evil Zero	DS	Acción
27/01/2010	Army of Two: 40th Day	PSP, PS3, 360	Acción
28/01/2010	Mass Effect 2	360, PC	Acción
29/01/2010	Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	WII	Arcade



Novedades para Febrero

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
05/02/2010	Dante's Inferno	PSP, PS3, 360	Acción
05/02/2010	Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	WII	Rol
05/02/2010	Star Trek Online	PC	Rol
09/02/2010	Bioshock 2	PS3, 360, PC	Acción
12/02/2010	Karaoke Revolution	WII, PS3, PS2, 360	Arcade
12/02/2010	The Whispered World	PC	Aventura Gráfica
12/02/2010	Star Ocean: The Last Hope - International	PS3	Rol
12/02/2010	Super Monkey Ball: Step & Roll	WII	Arcade
17/02/2010	Resident Evil: Lost in Nightmares	PS3, 360	Arcade
19/02/2010	Alien vs Predator	PS3, 360, PC	Acción
19/02/2010	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	DS	Aventura Gráfica
23/02/2010	Splinter Cell: Conviction	360, PC	Acción
25/02/2010	Sins of a Solar Empire: Diplomacy	PC	Estratégia
25/02/2010	White Knight Chronicles	PS3	Rol









El próximo shooter que saldrá al mercado el 22 de enero será Dark Void. Capcom nos proporciona un juego que mezcla los shooter de tercera persona con el arcade de combates aéreos. Con una apartado gráfico más que aceptable y un buen argumento, es uno de los juegos que posiblemente merezca la pena jugarlo hasta el final.

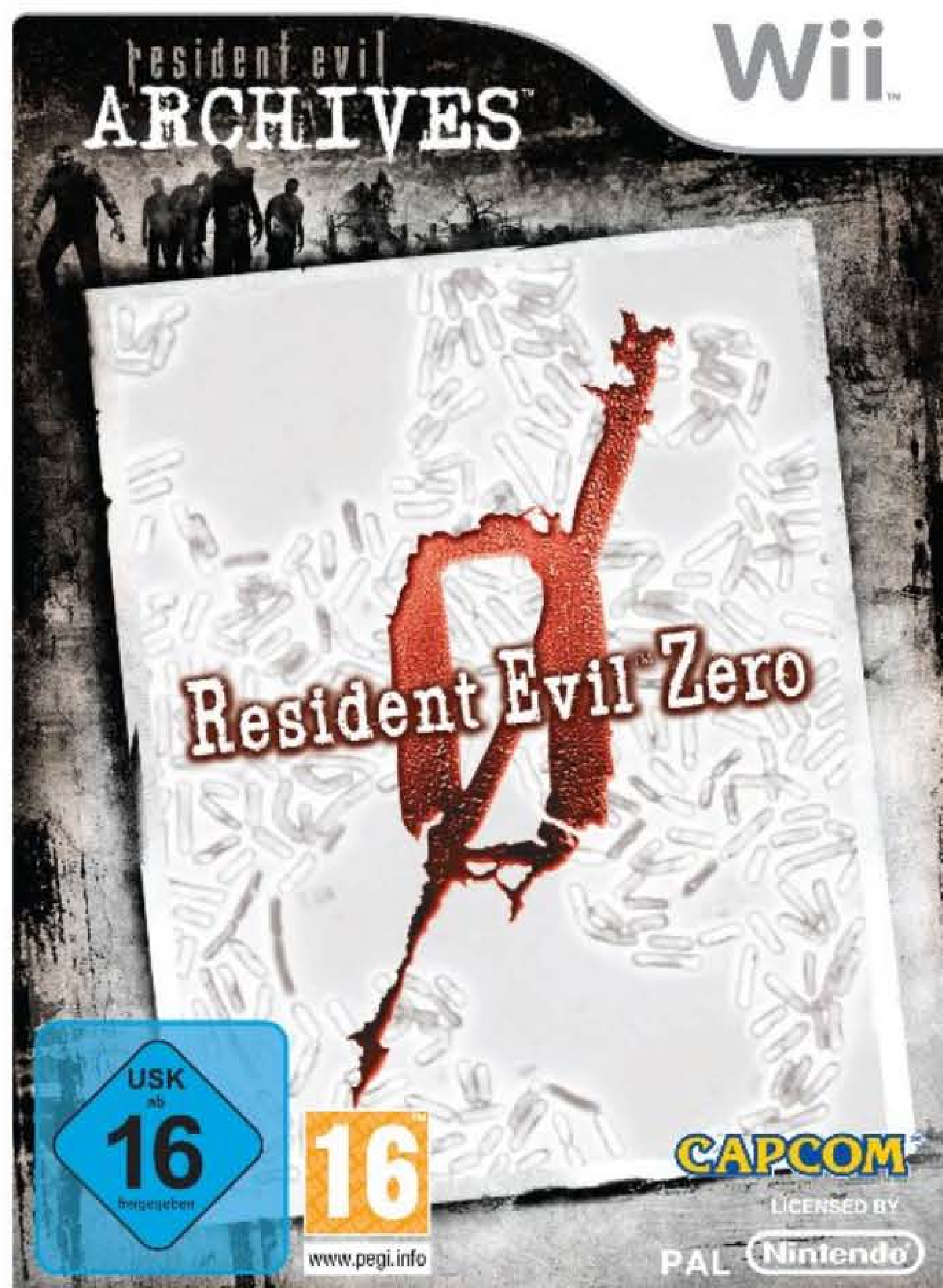
Bayonetta, un juego que ha salido a principios de este mes podría resultar una buena apuesta para los amantes del género de acción. Viniendo de la mano del creador de Devil May Cry, y siendo de las mismas características, está claro que debía ser un buen juego, pero al contrario que en la anterior creación de Hideki Kamiya, Bayonetta apuesta por un buen hilo argumantal, y como prueba de ello son la gran cantidad de videos que se nos muestran durante el juego.
El sistema de juego es similar a Devil May Cry o God of War, por lo que los amantes del género no tendrán problemas con el manejo, y en lo respectivo al aspecto visual está muy trabajado, dando una gran calidad final al título.





Army of Two: 40th Day

Hace aproximadamente dos años la primera entrega de Army of Two consiguió sorprender a propios y extraños con un shooter en tercera persona que obligaba a los jugadores a cooperar para sobrevivir. Ahora nos llega su secuela, con las mismas bases pero reparando aquellos pequeños fallos que ya lo alejaron del podio de los mejores juegos en su momento.
Este juego que saldrá para la PSP, Playstation 3 y Xbox 360, estará en tiendas el 27 de enero.



Resident Evil Zero

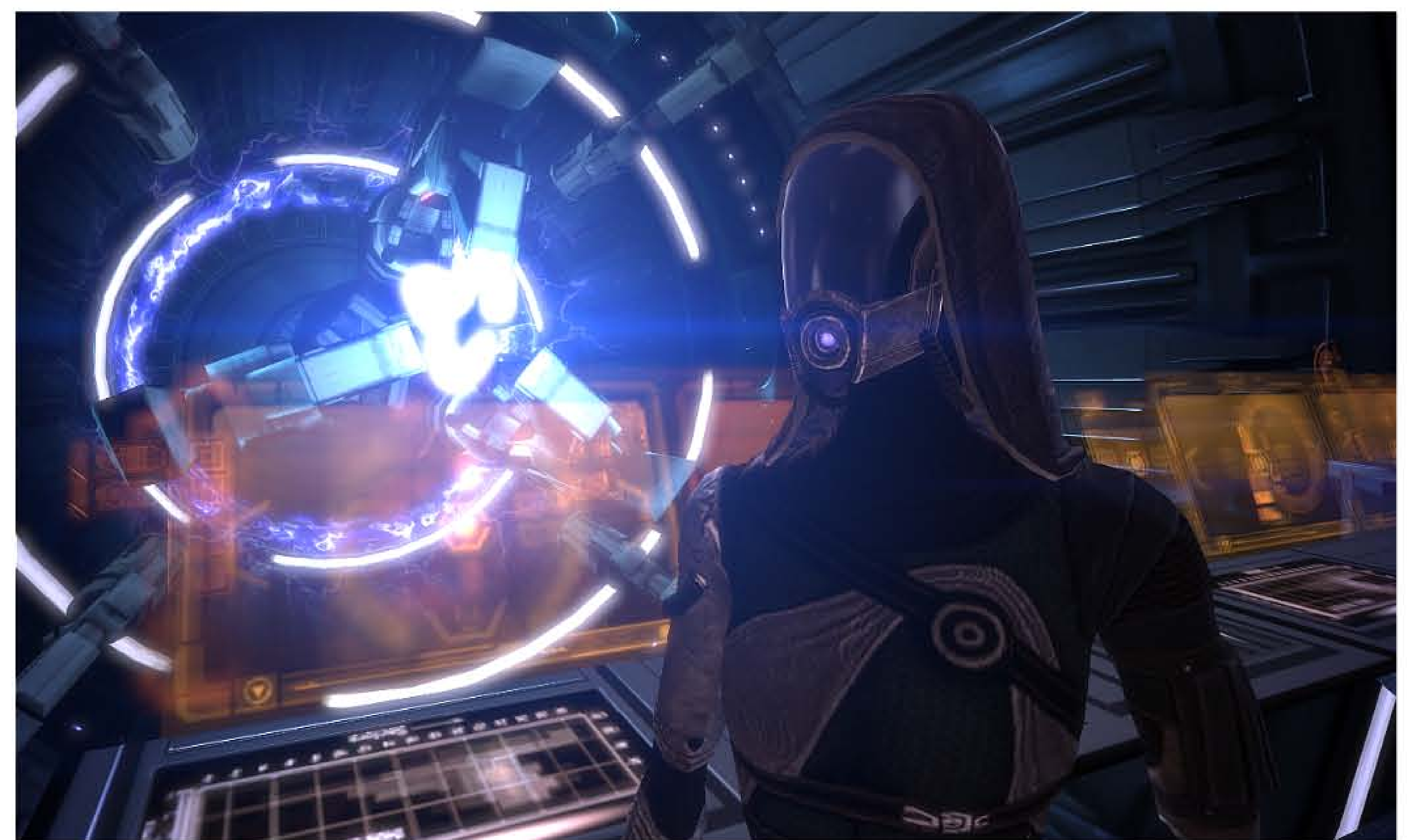
Este juego es un remake del original de Game Cube. Sin apenas cambios respecto al original, este Resident Evil es el único exclusivamente de plataformas. Los amantes del la saga Resident Evil podrán disfrutar de él a partir del 22 de enero.
Se trata de una precuela de los sucesos acaecidos en las montañas Arklay, concretamente 24h antes de los hechos protagonizados por Chris Redfield y Jill Valentine, cuando el T-virus hacía por primera vez su aparición en PSX y Saturn.
La historia de Resident Evil Zero nos sitúa en el momento en el que uno de los grupos de apoyo de los S.T.A.R.S parte rumbo hacia los montes de Arklay para investigar el descarrilamiento del Egipt Express, un tren en el que entre otros pasajeros de importancia se encontraban algunos criminales que se dirigían hacia la presión estatal de Raccoon City.





Mass Effect 2

La esperada secuela de este gran juego que gusto tanto a crítica como a los jugadores saldrá a la venta el 28 de enero.
Aunque no pareciese posible, este juego supera en todos los aspectos al original según las demos que se han podido ver, así que solo queda esperar a que salga para ver si la versión final tiene la calidad esperada por todos.









Primera incursión del universo Star Trek en el modo MMORPG.
El juego estará ambientado 30 años después de la última película Star Trek: Nemesis. La tecnología estará algo más desarrollada, aunque será posible encontrarnos con personajes de las series o películas y visitar planetas ya conocidos en la saga, aunque por supuesto esto no excluye de ver nuevos planetas y vivir nuevas aventuras.



Dante´s Inferno

Dante´s Inferno se trata de un juego de acción en tercera persona basado en la divina comedia. La primera parte del épico poema medieval La Divina Comedia, comúnmente llamada "El Infierno de Dante", considerada como la obra que definió la concepción del infierno y el purgatorio en el mundo occidental es en lo que se basa este juego, y nosotros podremos disfrutar de este particular infierno a partir del 5 de febrero.



The Whispered World

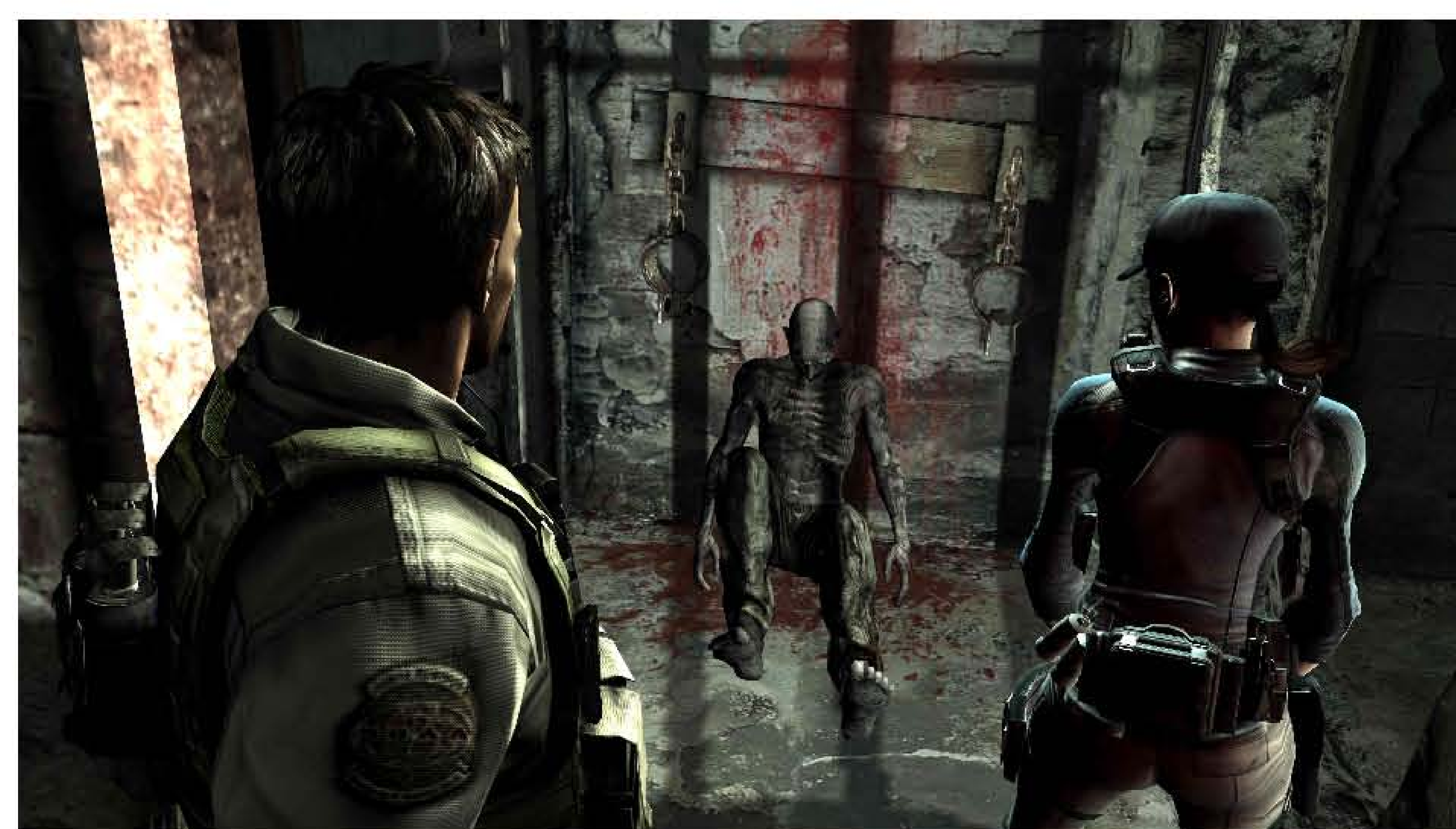
The Whispered World es una aventura gráfica desarrollada en 2D que nos pondrá en la piel de Sadwick, un joven payaso inmerso en la tristeza. Una noche, una extraña criatura azul le habla en sueños y le envía a un viaje por un misterioso mundo en declive en el que tendrá que enfrentarse a numerosos peligros. Este juego saldrá al mercado el 12 de febrero en distintos países de la Comunidad Europea, entre ellos España.



La tan esperada continuación del shooter de 2k Games saldrá al mercado el 9 de febrero de 2010. Con los videos que es posible ver desde la página oficial del juego: Bioshock 2, nos dejan con la boca abierta y la espera de que llegue a nuestras manos para poder disfrutarlo, de la misma forma que lo hicimos con la tan aclamada primera parte.



Un año después de dejarnos un buen sabor de boca en Xbox 360, Square Enix adapta su este juego a PlayStation 3. Aunque es una versión con algunas novedades para compensar a los usuarios de Sony por el año de diferencia, prácticamente es el mismo juego que en Xbox 360.
Para los que ya lo disfrutarón en Xbox no les compensará, pero para los que no poseen esa consola es un juego que merece la pena, y que podrán disfrutar a partir del 12 de febrero.



Resident Evil 5: Lost in Nightmares

La última entrega de Resident Evil salió el masado año, pero desde hace un tiempo se decía que faltaba un capítulo, pues bien dicho capítulo se había confirmado en modo descarga, pero para los que no poseían el juego, podrá comprarlo en una edición física bajo el nombre Gold Edition.
Esta nueva versión contará con los trajes ya anunciados, dos misiones completamente nuevas y una mejora del modo mercenarios llamada Mercenaries Reunion.
Esta ampliación, junto con el primer pack de trajes, podrá ser descargado a partir del próximo 17 de febrero para Xbox 360 y un día después para Playstation 3. El segundo pack de ropas y misión estará disponible a partir del 3 de marzo.
Resident Evil 5: Gold Edition podrá ser adquirido a partir del 12 de marzo en un Blu-ray completo para PS3 y en un DVD con una clave de descarga para la sobremesa de Microsoft.





White Knight Chronicles

White Knight Xhronicles es un RPG para la consola Playstation 3, cuya salida está prevista para el 25 de Febrero.
Este juego tiene una diferencia respecto a los juegos de este género que nos suele traer el país nipon. Aunque tiene un modo de un jugador con más de 50 horas de juego, también posee un modo multijugador. La novedad es, que tanto la partida de un jugador afectará a la partida online, como viceversa.



Tras cuatro entregas en las que hacíamos el papel de abogado defensor, esta vez nos encontraremos en la piel del fiscal Miles Edgeworth. Esta saga de juegos nos adentra en el mundo de los abogados y los juicios, y podremos disfrutar de él el 19 de febrero para la Nintendo DS.



Relatos

Abre los ojos y un hedor le rodea, no sabe de dónde sale ni que lo produce. Su visión es buena aunque hay poca luz en ese pasillo. A su lado también hay otra persona y aunque le nota un aspecto raro no le impresiona ni le asusta.
-Perdona, ¿sabes dónde estamos?
-En un pasillo, ¿no lo ves?
No sabía que pensar, esa forma de hablar sin vocalizar, la mirada perdida, o el hecho de que la piel y la carne se desprendiese, algo no encajaba.
-Ya, pero este pasillo será del algún sitio, ¿no?
Lo miro con cara embobada y respondió.
-Pantalla 5, pasillo B-3 del ala derecha del laboratorio sur de las instalaciones secundarias de I+D, ósea de investigación y desarrollo de nuevos productor de biodiversidad de la organización…
Esto lo digo señalando un cartel.
-¡Con un laboratorio me habría bastado!
-Si te digo poco te enfadas y si digo mucho te cabreas.
-Bueno ahora que veo que estas informado ¿Cómo hemos llegado hasta aquí y que haces ahí de pie?
-Llegar no sé cómo llegamos pero lo que hacemos es esperar.
-¿A que se supone que esperamos?
-Al tipo de la escopeta.

¿Un tipo con una escopeta, en un pasillo? este tipo definitivamente no estaba bien de la cabeza, de la que le quedaba. Algo de todo lo que le sucedía estaba irremediablemente mal. Como podía ver en la oscuridad con tanta nitidez.

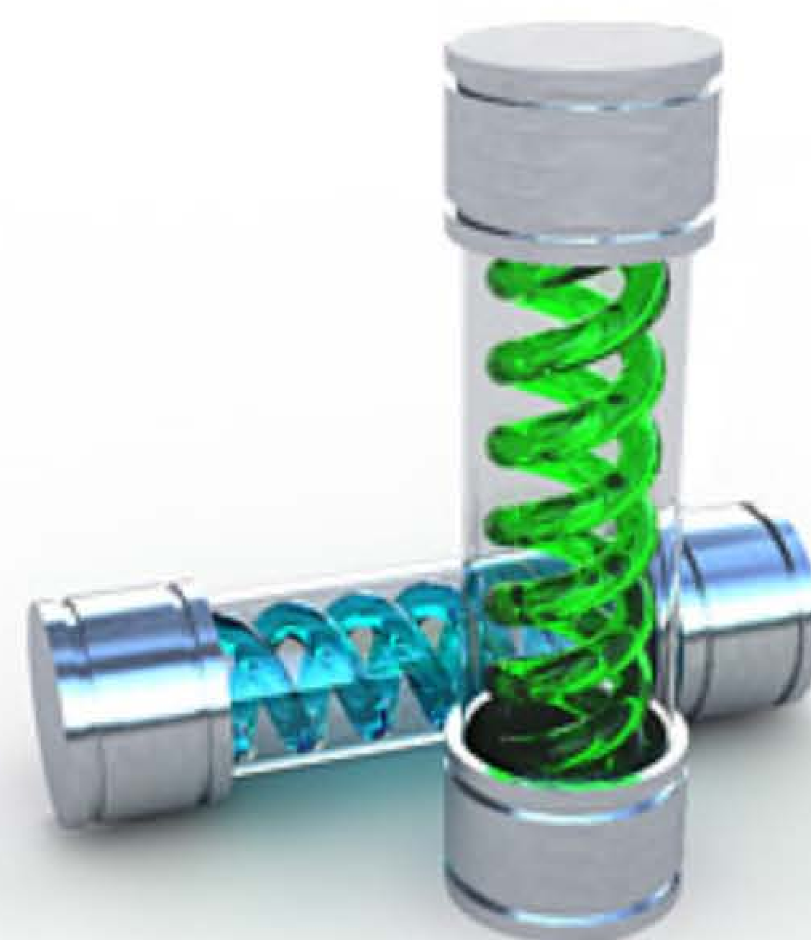
-¿Cómo puedes, podemos ver ese cartel en la oscuridad?
Le miro con cara extrañada.
-Vamos a ver, ¡SOMOS ZOMBIES!
-¿COMO VAMOS A SER ZOMBIES? YO NO SOY UN ZOMBIE…
-¿Eso lo has pensado con el cerebro que te queda?
En su cabeza como una verdad irrefutable un hueco en donde debería haber pelo, se toco y su pierda derecha se movió involuntariamente, volvió a tocar y volvió a suceder lo de la pierna, no podía creerlo, cuando se disponía a repetir la acción la voz del otro zombie lo sorprendió y le saco de sus pensamientos.

-Deja de hacer eso o te vas a quedar más tonto de los que estas, que no es poco.

Tardo poco en asimilar todo lo que le había explicado, pero claro poco para un zombie fue el tiempo que tardo en oxidarse una puerta de unos de los laboratorios y desprenderse de los goznes.

-¿Entonces que hacemos aquí, No deberíamos estar por ahí comiendo cerebros como un zombie normal?
Cara de resignación del otro zombie.
-Ya quisiéramos ni siquiera somos zombies de verdad somos zombies de Resident Evil, de un maldito juego.

Miro a su alrededor no podía creerlo pero así era todo a su alrededor era un videojuego.
-¿Por qué no nos vamos?
-Porque Zombie1.Lab3 y ZomCient2.lab3 tiene que estar aquí por si pasa el PJ. Eso sería lo mejor porque así nos libraríamos de estar aquí plantados. Mi sueño es que viniera por aquí y me disparara con el Lanzagranadas, como esos que salen por muertes normales, esos pusilánimes.
-Yo siempre había pensado que lo mejor era Shothead.
-Va, ni lo pienses, eso es para los snob de la última fase que ya tiene la Magnum, aquí como mucho un tiro en la pierna.
-Bueno en algún momento pasara por aquí.
-Que va por aquí no va a pasar
-Es un juego puede que pase, ¿no?
-Te digo que no, he mirado el wallthrough y aquí ni misión ni secretos ni de nada, por aquí nunca pasara.







Algo llamo su atención a nuestro primer amigo.

-¿Eso que llevas en la boca es pelo?
Puso cara de circunstancias.
-Es más, es pelo mio.
-Estabas ahí tirado y tu cerebro me estaba llamando…
-Si, seguro que salto de mi cabeza a tu boca, no me lo puedo creer, yo hablando contigo y tú me has convertido en esto.

Lo poco de cabeza que le quedaba se desparramo por la pared.
A lo lejos Jill Valentine avanzaba con la pistola en la mano. El zombie le habla.

-Perdona. ¿Cómo has llegado hasta aquí? ¿Y por qué? ¿Podrías por favor dispararme como a mi amigo a la cabeza? Porfiiiiiiii

Pasa a su lado, ni lo mira, aunque intenta atraparla no puede le es imposible por la atrofia de las piernas.

Jill se sigue alejando y solo escucha gorgoteos del zombie que no se molesto en matar, ahora que lo piensa incluso le parecía que se estaban peleando.

Jill se aleja pensando en la torpeza de este jugador que ha pasado por el laboratorio 2 y no ha abierto el cajón 3 donde esta la llave del ascensor. Ha pasado por todas y cada una de las salas 4 veces….

El zombie desolado descubre que no está en el Resident Evil 2 donde Leon es el protagonista sino en el 1. Mira al suelo y una tristeza le inunda al ver a su compañero, solo puede pensar una cosa…….

…….algunos tienen suerte.

ESTADISTICAS

Zombies muertos por disparo normal ----------- 100
Zombies muertos por disparo en la cabeza ----- 326
Zombies muertos a golpes -------------------------- 65
Zombies ignorados ----------------------------------- 1


ATİSAL